MET O.A. ISS 2 • CONFLICT DESERT STORM • RALLISPORT CHALLENGE • TEAM FACTOR • MAFIA

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

MEI 2002 NUMMER 05 JAARGANG 10

STAR WARS

JEDI STARFIGHTER • OBI-WAN
RACER REVENGE • ROGUE LEADER

ALLEEN VOOR GROTE JONGENS

TOMB RAIDER

ANGEL OF DARKNESS

VIRTUA FIGHTER 4

BEATS THEM ALL!

WARCRAFT 3

ONLINE BETATEST

SPECIAL!

NINTENDO GAMECUBE

DE CONSOLE OORLOG KAN BEGINNEN!

SUPER SMASH BROS. MELEE • STAR WARS ROGUE SQUADRON 2 • PIKMIN • TONY HAWK 3
CRAZY TAXI • EXTREME G3 • BATMAN VENGEANCE • DARK SUMMIT • NBA COURTSIDE

AFZIEN IN LAPLAND! SPECIAL REPORT RALLY CHAMPIONSHIP

€ 3,10



vnu business publications


PlayStation 2
Virtua
Fighter 4
SEGA



Vrees niets, Respecteer alles

Je was een gamer. Je wordt een "martial artist". En dat is niet het eindpunt, maar pas het begin. Want dan ben je klaar voor het Virtua Fighter 4 Benelux Tournament tegen de 500 ferventste fighters. Inzet: een originele Virtua Fighter 4 Arcade Cabinet. Surf snel naar de site!

nl.playstation.com - be.playstation.com



PlayStation 2

THE THIRD PLACE

3 MEI IS D-DAY, DE PARTY DER PARTY'S. WAT WAS HET COOLSTE FEEST DAT ONS TESTTEAM OOIT MEEMAAKTE?

DE REDACTIE

We kunnen haast niet wachten tot het 3 mei is en we helemaal uit ons dakkie zullen gaan op de mega Power Unlimited Game Awards. Wat was eigenlijk tot nu toe het vetste feest van onze redactie?



JEROEN
Naar echte party's mag ik nog niet van m'n vader en moeder, maar m'n laatste klasseavond was wel heel dope hoor!



ED
M'n vijftig-jarig huwelijksfeest natuurlijk met een geweldig optreden van BZN. Nou toen gingen wel even de voetjes van de vloer.



DRE
De vorige PU Awards! Ik heb daar een dope PU vlag gejat en half ontkleed op de tafels gedanst. Dat laatste ontken ik overigens.



BORIS
Sinds ik m'n Hyundai Pony heb, ben ik op alle party's de BOB. Van de honderden feesten daarvoor, kan ik me niets meer herinneren.



JURJEN
Ik ben niet zo'n party-animal maar elk jaar na de Asser feestweek, kun je me opvegen. Vooral 't zwijnen trekken is zoooo cool.



JAN
Voor mij is er maar één feest en dat is elk jaar op vijf december. Altijd een hoogtepunt als ik al m'n zelfgemaakte gedichten voorlees.



J.J.
Als ik voor een feest wordt uitgenodigd, blijkt 't meestal als uitsmijter. Maar laatst, die afterparty met Jan Smitje; nou die mocht er wezen, hoor!



SKATE
In ieder geval niet Dance Valley, heb daar een chronische bronchitis opgelopen. Nee, het is pas echt feest als ome Skate zelf optreedt!

BELLE MURIËLLE

Vanwege de langdurige absentie van onze redactie-assistente Sandra (sterkte!) is er een vervangster gecontracteerd en wel... Muriëlle.
Wie dezer dagen de PU redactieruimte betreedt, ziet tot z'n verbazing allemaal keurig geschoren koppies, schone kleren en ruikt een walm van de duurste aftershaves. Ze is er pas een maand maar iedereen eet al uit haar hand. Boris heeft haar zelfs al z'n Hyundai uitgeleend...



OVER KAAS & CEES

Je zou het niet zeggen als je naar dit plaatje kijkt en je zou het helemaal niet zeggen als je de PU leest, maar Ed kent weldegelijk het verschil tussen de C en de K. Kwa spelling dat is. Huh? Kwa? Nee qua natuurlijk!
Enfin, we kregen de laatste tijd opvallend veel mailtjes van lezers die zich afvroegen of onze eindredacteur niet alleen in een winterdip zat maar ook in een winterslaap.
Nou hebben we ooit bedacht dat het wel dope, vet, cool en wreed stond om zoveel mogelijk woorden met een K te schrijven. Echter, nu Ed's dochter leert lezen en schrijven, wil onze eindbaas het goede voorbeeld gaan geven. Dus... vanaf dit nummer staan de C's en K's weer waar ze moeten staan. Océ dan!



NO MORE MARCEL

De afgelopen maand was er een van "hey, hallo!" en "dag, snif, vaarwel".
Zo hebben wij na exact honderd nummers afscheid moeten nemen van onze vormgeefstudio EP&PP (we zullen jullie missen dames!) en hebben we de jongens van WonderWorks als nieuwe vormgevers verwelkomd. Dat ze er duidelijk zin in hebben, zul je dit nummer wel merken!
Ook Mortal Marcel hebben we gedag moeten zeggen. We hebben de afgelopen maanden weer erg gelachen om de boze tongen die hij in de Yo!Post rubriek en op 't forum los wist te maken maar zo is het wel weer even mooi geweest. Marcel bedankt, op 't Powerweb zullen we wel lezen hoe de discussies verder gaan.
En last but not least verwelkomen we ook Muriëlle (zie hiernaast).
Maak je borst maar nat Jan, ze is zo enthousiast, voor je het weet heeft ze al je games afgepakt!
Tot zover de Power Unlimited stoelendans, volgende maand koekhappen met Jeroen.



NIELS

KOJIMA SIGNEERT

Hoewel Ed eigenlijk van plan was om zíjn krabbel aan Kojima te geven, besloot hij om voor 't eerst van z'n leven een handtekening aan een ander te vragen.
Dat MGS artwork boek (prijsvraag PU 100) paste overigens net niet in de tas die Ed mee had naar Engeland en dat hield in dat ie zo'n acht uur (vliegtuig gemist) met dat boekwerk onder z'n arm moest zeulen.
"Ach, ik doe alles voor die fantastische PU lezers", was Ed's commentaar.



'IEMAND MOET HET DOEN'

"Paintballen is veel leuker dan karten", aldus Jan na een heftige strijd met verfpistolen in de Belgische Ardennen. Nou kan Jan voor geen meter karten dus is die uitspraak nog wel begrijpelijk.
Volgens (onttroond) kartkampioen Ed is er echter geen sprake van dat de jaarlijkse PU kartwedstrijd door paintballen wordt vervangen.
"Ik heb nog iets goed te maken", sprak hij verbeten, terwijl hij weer enkele zinnen uit een artikel van Boris schrapte.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zoals jullie in PU 100 hebben kunnen lezen, heb ik mijn fotocollectie 'gouden PU momenten' bij de verhuizing twee jaar geleden weggemieterd maar toch duikt er nog af en toe eentje op uit een vergeten ladenkastje.
Deze vond ik wel toepasselijk, gezien het feit dat 3 mei a.s. weer de PU Game Awards plaatsvinden. Op de foto de band Replay (je weet toch?) die drie jaar geleden op de Game Awards optrad. Ik heb er destijds van genoten, als een van de weinigen overigens. De meeste bezoekers vonden het interessanter zichzelf te horen en overstemden deze Nederlandstalige R&B band vrijwel totaal.



ED

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 5 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES





CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 5 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

54 SPECIAL REPORT RALLY CHAMPIONSHIP



Hoewel 'doorgewinterd' als gamer, viel de kou in Lapland J.J. bitter tegen. Het was er dan ook rond de veertig graden, onder nul dat is! Op pagina 54 en 55 lees je meer over zijn ontberingen en zijn ervaringen met SCI's nieuwste racegame: Rally Championship.

44 SPECIAL REPORT TEAM FACTOR

Op dit moment zijn online team-based shooters hotter dan hot. Met name het feit dat in Team Factor drie teams tegen elkaar strijden, geeft deze game een originele twist.



62 SPECIAL REPORT TOMB RAIDER



Zoals iedereen al dacht, zijn we voorlopig nog niet af van Lara Croft en die Tomb Raider shit. Een nieuwe look, een nieuw avontuur en een nieuwe benadering moet de game weer de kwaliteit geven die de eerste delen had. Duidelijk is in ieder geval dat de sfeer een stuk grimmiger en donkerder is geworden.

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

MINDER RECLAME

Beste luitjes. Ik ben Tim en ik ben twaalf en heb effe een vraag. Waarom altijd als iemand een brief naar jullie schrijft en in die brief wat kritiek levert, waarom kraken jullie die iemand dan altijd af?
Nog een vraagje ik vind jullie blad echt tof hoor maar als ik jullie was zou ik wat minder lullen en wat meer games er in zetten! Al die reclame, haal die reclame er uit. Zeggen jullie weer "volgens mij heb je iets niet begrepen een PU zonder reclame is geen PU" misschien mag er minder reclame in en gelul en wat meer games!
Maar ondanks deze bullshit is jullie blad het beste tofste en (nog meer van die leuken kreten) van heel de Benelux.
Ps. Ik ben niet zo goed in spelling, stel als ik in een PU kom te staan willen jullie dan de spellingsfouten er uit halen?
Tim I Internet

Cheen Zpelvaut gesien hoor. En ferder nied seuren znodneus!!

OVERNAME

Beste PU peepz. Ik wilde effe zeggen dat jullie je baan niet meer zeker zijn omdat ik en een vriend aanstaande miljonairs zijn als we onze erfenis krijgen. We gaan namelijk jullie armzalige gebouwtje opkopen en het blad hard veranderen.
Zo komen er alleen nog maar geile meiden posters in en reviews van mods en clans aangezien jullie hier geen ruk aandacht aan besteden. Zoals Tactical Ops wat al bijna groter is dan CS en dat binnenkort in de winkel ligt. Dus watch your ass(es)! Oowjah bulletproof omdat ik het je had beloofd hierbij de groeten. En laat die 50 euro maar zitten want voor het geld hoef ik het niet te doen moehahahahahahahahaha!
Gr Sniper XXL I Bathmen

Bijdehante snotneus, denkt dat de PU met geld te koop is. En geen bedreigingen, hier werken geen watjes makker. Ed Poweroni denkt hard aan een paardenhoofd in je bedje.

OBJECTIEF?

Jullie scores kunnen gewoon niet, iedereen heeft wel weer een andere mening. Neem nou MGS2, jullie geven het een 82 maar een ander weer een 95 en een ander weer een 70. Ik weet niet wat ik nou moet geloven hoor. Alles is altijd zo zwaar gebaseerd op persoonlijke meningen. Als we er nou allemaal gezamenlijk mee kappen en gewoon objectief vertellen waar een spel over gaat en niet perse het spel binden aan een score. Ik denk zo dat heel veel mensen hierdoor zich laten weerhouden om een spel te halen terwijl ze hem misschien heel erg leuk hadden gevonden. Het bewijs staat achter in jullie blad "second opinion".
Eigenlijk als iemand zo afhankelijk is van een score wijst dat alleen maar op de onzekerheid van de gamer. Dus scores voor games zijn alleen maar voor onzekere mensen. Ik lees verder altijd de previews en de grappige reviews maar niet de scores, mazzel.
Sebas Quekel I Oude Pekela

Jouw brief krijgt van ons een vette onvoldoende.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt **€ 50,-** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

GAMEN VERBROEDERT

Gamesick, gamesicker, Power Unlimted!
We hebben de Xbox zo snel mogelijk gereserveerd en we konden echt niet wachten tot we konden spelen. Mijn maat kon hem niet gelijk op 14 maart ophalen, dus zou ik het doen. Ik mocht hem alleen ophalen onder één voorwaarde: als hij er zelf maar als eerste mee mocht spelen. Logisch, want je eigen verjaardagscadeau wil je ook zelf openmaken. 's Ochtends om 9 uur stond ik al in de winkel, maar hij moest nog de hele dag werken. Eenmaal thuisgekomen ging ik de verpakte spullen bekijken en het zag er toch echt allemaal heel verzorgd uit hoor. Dat frisse, flashy groen-zwarte uiterlijk van de doosjes en controllers maakt het zeer aantrekkelijk. Dat moest zo snel mogelijk opengescheurd worden, ik voelde me weer een klein kind dat een cadeautje kreeg dat ie nog niet mocht open maken. De hele dag heb ik vanuit mijn ooghoek die spullen zien staan. Ik werd er helemaal gefrustreerd van, mijn eigen PS2 controllers heb ik bijna kapotgebeten.
Toen het eindelijk avond was konden we spelen. Op de ene TV een Xbox en op de andere een PS2. Geen typisch Sony/Microsoft gezeik. Nee, het maakt ons niet uit waar we op spelen als we maar kunnen gamen. Desnoods voegen we ook nog een GameCube aan de familie toe. Poeh, het leven is zwaar als gamer; en we leefden nog lang en gelukkig!
Daniel Overduin I Internet

Kijk lezertjes zo kan het dus ook, je hoeft elkaar niet de hersens in te slaan omdat de een een Xbox heeft en de ander een PS2. Gamen behoort te verbroederen. (Jeroen, haal snel even een teiltje!).

XBOX RULEZZZZZ

Eej Pu, allereerst wil ik zeggen: keep up the good work want jullie blad is the best maar ik wil het graag over de Xbox gaan hebben. Ten eerste: ik heb hem zelf (nog) niet, ik heb net 2 dagen bij een vriend non-stop zitten spelen (Halo & Rallisport Challenge) en ik moet zeggen het is de beste f*ckin console ooit. Iedereen loopt te zeiken over het uiterlijk en de grootte van de controller, nou met die controller is niks mis want hij ligt perfect in de hand. Met die knoppen zit het wel snor, vooral die triggers aan de achterkant zijn heel relaxed.
En waarom zo lopen zeiken over het uiterlijk het gaat toch om de console en de games, net zoals



Jan al zei: "al was ie pimpelpaars en had de Xbox de vorm van een drol, als ik er maar fraaie games op kan spelen".
Nou dat kan je zeker op de Xbox. Halo is de beste game die ik ooit gespeeld heb (en ik heb veel games gespeeld), en hoewel ik een PC-gamer in hart en nieren ben, zou ik zo mijn 3 PC's wegflikkeren als ik er 1 Xbox en Halo voor kan krijgen (maar ja ik houd ze gewoon en koop een Xbox).
Het spel is subliem, grafisch het

DIE GOEIE OUWE TIJD

Ej Power Unlimited redactie, jullie zijn best wel lachen hoor... alleen... die humor is echt van flauw niveau hoor. Wat echt vet is, is dat millennium overzicht in PU van April 1999 (mijn eerste nummer trouwens). Dat is lachen joh. Bijvoorbeeld Quatorze Inches Of Pure Love Salami Baby, And That's No Balony !! (typisch Skate), of die van Een beter Milieu begint bij Jezelf. Thomas was er toen nog, en Bjorn, die ik trouwens (samen met Skate en Boris) het beste vond. En Marcel die weer terug is tja... hij is veranderd... hij is nu een b-tje... ouwe kloothommel eigenlijk. Tja ... na drie jaar verander je ook wel... Ach jah, Lozz Cabalerozz..
Jai Hendriks I Internet

Je zult het vorige nummer wel in een deuk gelegen hebben. Wat was hij weer lau he? Die PU strip. Enneuh we gaan dit soort dingen dus vaker doen.

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

IET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

beste tot nu toe op console én PC, de gameplay is echt heerlijk. Maar ja ik lul weer eens te veel, let's get back to the point. Xbox rulez gewoon en iedereen die zeikt over de grootte van de controllers en de vorm en kleur van de Xbox is een loser die net een PlayStation 2 gekocht heeft en er achter komt dat de Xbox gewoon ass kickt. Hasta La Pasta,
Mark Blok a.k.a. Firewire | Internet

Ja de Xbox kan wel wat maar je moet toch wel toegeven dat je mooier vormgegeven consoles hebt gezien.
Wat zeggen we, we hebben mooiere wasdrogers gezien. Wat zeggen we, we hebben mooiere vriendinnen thuis liggen.

BELGIUM IN DA HOUSE

Yow de manne. First of all, ik koop al een tijdje jullie magazine, houden zo, zeker die kritische houding! Dat is gewoon de MAX.
Gamen is fun, dus (nu niet woedend worden) koop ik elke maand jullie magazine maar ook andere, toch moet ik toegeven dat jullie het best zijn, zeker wat de kritiek betreft.
Shit, in jullie 99ste nummer kon je een Xbox winnen, ik heb waarschijnlijk al 50 f***ing keren gebeld naar dat nummer, waarschijnlijk zal de rekening oplopen tot ver over de Euro 1000 op 0900 nummers, oh by the way nog iets, vermeld alsjeblieft eens iets meer over PC-games!
Zo, en nu nog een complimentje (trouwens nog waar ook) in het begin van de PU waar ieder redactielid zijn zegje doet, dat is ook eens leuk om te lezen.
Ik wist niets interessants te zeggen, dus typ ik er hier maar een beetje op los... SEE YA en de groeten aan iedereen van de PU.
Miguel Vermeulen | West-Vlaanderen

Wij wisten ook niks interessants te antwoorden. Groeten terug!

HALO

Hey luitjes alles goed daar maar ja back to te point. Het was 14-03-02 de heilige datum. Mijn wekker ging om 8 uur en half negen naar de Bart Smit (ik had wel school maar ja GAMEN of school) gamen dus.
Ik kwam daar. "Ja, je bent de eerste", zei de man achter de balie meteen Halo erbij en een extra controller natuurlijk. Thuis pak ik het mooie pakket uit, nou ja mooi; de buitenkant van de Xbox is niet echt mooi maar het gaat om het innerlijk.
Ik meteen Halo in de Xbox gestopt, het genot kon beginnen. Meteen campagne gekozen en (vrienden zaten op school) het eerste level. Wat een prachtige besturing. Het kamertje was een beetje saai maar in het tweede level ooh wat een graphics, de kwaliteit. Ik sprong een gat in de lucht, kwijlde de bank onder, mijn hersenen begonnen te shaken van de graphics (niet dat het er veel zijn) en luitjes bedankt voor de review van Halo daardoor heb ik hem gekocht en ga door. Laterz.
Roy van Eis | Den Helder

Als jullie je afvragen waarom er zoveel positieve Xbox brieven in deze Yo Post staan, dan komt dat omdat wij graag nog wat gratis Xboxen van Microsoft voor thuis willen.
O ja en Ed wil nog een memorycard voor de PS2 maar er zijn zo weinig pro PS2 memorycard brieven.

BRIEF V/D MAAND



BUSINESS PROPOSAL

Geachte Power Unlimited redactie,
Ik heb jullie deze brief niet voor niets via de e-meeuw gestuurd, want het gaat hier om een waar business-proposal. Jullie zijn invloedrijk, alleen hebben jullie het zelf nog niet in de gaten; elke keer laten jullie je maar weer de les lezen door dat Mortal Marcel figuur. Waarschijnlijk betreft het in zijn geval alleen een gilde, of een rederijkerskamer bestaande uit een aantal eenzame lieden die onder de naam 'Mortal Marcel' brieven naar de PU schrijven. Iets dergelijks zagen we ook bij Shakespeare. Dus zet hem uit jullie hoofden en aanhoor mijn lofzang op een meesterlijk plan!
Jullie zijn machtig, daar draai ik niet om heen, én ik ben machtig. En als wij onze krachten bundelen worden we verheven tot een soort van zeg maar 'goden'.
Dit is namelijk de situatie: momenteel ben ik aan het onderhandelen met een louche Friese makelaar die bereid is mij het eilandje Rottumeroog te verkopen. Zodra die zandbak aan mijn imperium is toegevoegd, kan ik daar een fabriek neerpleuren die zogenaamde 'quatro-generations consoles' moet produceren. We praten hier over machines met illustere namen als: DreamCube, Playbox. Gamecast of Xstation. Oké, in feite zijn dit natuurlijk gewoon schoenendozen met een gleuf erin maar dat is niet relevant voor de hedendaagse consument
Nu verschijnt jullie aandeel ten tonele. Want jullie zullen je natuurlijk afvragen, "What about the friggin' gamez?" Luister nu want dit is mijn plan: wel eens van die Frans Bauer CD's gehoord die je gratis bij een pak cornflakes krijgt? Dat wordt de software! Jullie gaan die 'spellen' zo goed beoordelen na onze fusie, dat iedereen een quatro-console in huis neemt. De rest spreekt voor zich: we delen de winst, waardoor jullie slagroomtaart kunnen eten terwijl jullie in een Bentley naar het PU-hoofdkantoor rijden in Monaco, en jullie zullen verheven worden door de gamespelende massa van halfgoden tot goden!
Denk wel goed na over de consequenties en over de toekomst. Het nadeel van een god zijn is dat je bijvoorbeeld het bier, de taco's en de vrouwen uit jullie dorp 'Haarlem' aan de kant moet zetten voor nectar, ambrozijn en vrouwen die bijvoorbeeld worden bezongen door Def P en de Beatbusters. Deze beslissing zal de wereld zoals wij haar kennen voor altijd veranderen.
Mogen de, voorlopige, goden met jullie zijn.
Jan-Kees "the JCA" van Oord Wouw

Waar is dat contract, waar kunnen wij tekenen? Vrouwen, ambrozijn en nectar... het water staat ons in de mond. Hier heb je alvast 50 Euro als beginkapitaal voor onze samenwerking.

SPOEDCURSUS REVIEWEN

He people van de PU. PU is het beste gamesblad van de Benelux (slijm, slijm) maar toch zijn er een paar dingen die me wel heel verschrikkelijk ergeren aan jullie blad.
Ten eerste: als een review twee pagina's in beslag neemt, gaat vaak 1 pagina helemaal over jullie oude herinneringen aan de serie waar dat spel het zoveelste vervolg op is, zoals bij Doom op de GBA, of over hoe jullie dat spel een paar weken geleden als preview speelden....DAT BOEIT ONS NIET!!
Even voor de duidelijkheid: in een review vertel je waar het spel over gaat, hoe het in elkaar steekt en wat je er in moet doen, niet over die goeie ouwe tijd. Vertel bij spellen als State of Emergency ook iets uitvoeriger wat je precies moet doen in de verschillende modes en schrijf niet alleen hoeveel er zijn.
Ten tweede: het gebeurt wel erg vaak dat een spel multiplayer en singleplayer gespeeld kan worden, maar dat een van de twee verschrikkelijk zuigt maar doordat de ander dan zo goed is, krijgt dat spel toch een dikke voldoende. Voorbeeld: de singleplayer in GT3 roeleert maar de multiplayer is ontzettend gebrekkig en wat er is, zuigt. Toch scoort dat spel een 94! Tegenovergestelde is Doom op de GBA, de multiplayer is goed maar de singleplayer zuigt als de pestpokken, toch een 79!
Mensen, doe iedereen nou een plezier, tel multiplayer en singleplayer bij elkaar op en deel het door 2 zonodig met een rekenmachine als het te moeilijk voor jullie is, of nog veel beter: geef een spel twee aparte cijfers: een voor singleplayer en een voor multiplayer.
Danny 'aka. systemF' | Internet

Danny, het spijt ons. We maken dit blaadje, met maandelijks zo'n 300.000 lezers, pas een kleine tien jaar en we hebben nog steeds geen idee hoe je boeiende reviews schrijft.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Hilarisch, op de site van www.dgnet.nl: "Het is natuurlijk logisch dat MGS 2 op nr. 1 staat. **In de UK hebben ze geen Power Unlimited.**" - Wiekkly over de UK sales charts.

■ Nieuwe ontwikkeling, de **PU krijgt de schuld** als GTA 3 weer eens uitgesteld wordt. Zoveel boze brieven als wij kregen over het ontbreken van dat spel in PU 4. Ja, we hadden het beloofd maar als Activision die shit weer uitstelt...

■ Ubi Soft zendt ons wekelijks **zoveel screens van hun nieuwe rallygame Pro Rally 2002**, dat Jeroen ze allemaal achter elkaar geplakt heeft, de rol vervolgens heel snel afdraaide en het spel al gereviewed heeft. Alsof we zitten te wachten op rallygame nummer 324 van dit jaar. We kunnen wel een Rally Unlimited gaan maken.

■ Als de **Power Unlimited Awards** net zo goed georganiseerd zijn als de kaartverkoop in elkaar zat, dan kunnen we 3 mei lachen.

■ De reportage die het Belgische gamesprogramma Gamepower maakte over de PU **was zo grof** dat de directie van VTM, de commerciële zender van België, hem verbood. De ongekuiste versie zal mogelijk op de Power Unlimited Awards te zien zijn.

■ Zoonami is het nieuwe bedrijfje van Martin Hollis, de talentvolle Engelsman die er als regisseur/ontwerper bij Rare voor zorgde dat GoldenEye meer werd dan het zoveelste schietspelletje. Volgens geruchten werkt Hollis met Zoonami in het geheim aan een spel dat **wordt getipt als een van de toekomstige toppers voor de Cube**. Waarschijnlijk kunnen we er na de E3 meer over vertellen.

■ Volgens Jurjen hebben de Power redacteuren **narcistische trekjes**. We gaan in juni met z'n allen naar De Keukenhof om te checken wat dat nou inhoudt.

■ EA komt toch met een **WK versie van FIFA 2002**. In PU 4 beweerden we namelijk van niet. Dat ze bij EA nu pas doorhebben dat we onze scoops zelf verzinnen... Gaat veel sneller en je hebt nog eens nieuws dat niemand anders heeft.

■ Unaniem verkozen bij ons tot **mooiste sequence ooit** in een game gezien: de Normandië landing uit Medal of Honor: Allied Assault. J.J. en Jan werden er bijna bang van.

■ De fikse problemen die Interplay momenteel heeft om het hoofd boven water te houden, gaan mogelijk lijden tot het **cancellen van de game The Matrix**.

■ Een gerucht dat hier ronddoolt is dat Capcom met een **Capcom vs Dragonball Z** beat 'em up komt. We wachten nu nog op een Capcom vs Pokémon.

■ Konami heeft waarschijnlijk haar **ESPN licentie verloren**. Niet dat wij daar wakker van liggen. De meeste sportgames rond deze licentie waren echt super shit.

■ COMMENTAAR TELEGRAAF ANTI XBOX?

We waren zaterdag 15 maart op zijn zachtst gezegd verbaasd toen we op de website van de Telegraaf het bericht zagen dat de Xbox launch mislukt was. De krant van wakker Nederland schreef de box al na één dag in de winkels te hebben gelegen min of meer af.

Volgens de krant was de launch mislukt omdat er geen rijen voor de winkels stonden en de voorraad aan het eind van de dag nog niet geheel weg was.

Deze berichtgeving is toch wel in strijd met de ongeschreven regels van de journalistiek. Namelijk dat je de feiten moet checken.

Ten eerste staan er hier in Nederland nóóit rijen voor de winkels; niet bij de PS2 launch, niet bij die van de GBA en straks ook niet bij de NGC. Daar zijn wij gewoonweg te nuchter voor, we schrijven hier hoogstens vooraf in.

Ten tweede liep het met de verkoop van de PS2 en GBA de eerste weken ook geen storm. In Nederland kabbelt een verkoop altijd gestaag door.

Ten derde is de verkoop helemaal niet zo slecht. Oké, het zijn nog geen PS2 aantallen maar bijvoorbeeld in Engeland, komen ze toch aardig dicht in de buurt.

Ten vierde heeft Microsoft nooit gezegd dat het storm zou lopen en daar mikken ze ook niet op. Hun strategie is meer op de lange termijn gericht.

Ten vijfde knalt een nieuwkomer op de markt zelden in een keer naar de top. De geloofwaardigheid die je daarvoor nodig hebt, moet je verdienen en Microsoft is pas net bezig.

We hoeven de Xbox hier als PU niet te verdedigen, dat kan Microsoft zelf wel maar we hebben wel zo onze bedenkingen bij de anti Microsoft houding die sommige media en fora er op na houden. Het lijkt wel alsof men hartgrondig hoopt dat Bill straks op zijn bek gaat. Prima hoor, dat mag je best hopen maar wij vinden dat je dat gevoel voor je dient te houden en het plezier van alle mensen die wel een Xbox willen hebben, niet moet vergallen met dit soort tendentieuze berichtgeving.

De Telegraaf is een veelgelezen krant en er zijn zelfs mensen die alles voor waar nemen wat erin geschreven wordt. Het gevolg van zo'n bericht kan zijn dat veel gamers de Xbox links laten liggen, omdat hij toch al geflopt zou zijn. Dat is ook precies wat er met de Dreamcast gebeurd is en moet je eens kijken hoeveel gamers daar nu spijt van hebben.

■ DUKEM NUKEM NEVER?



De titel wordt steeds treffender want de nieuwe Duke Nukem game lijkt inderdaad forever uitgesteld. Omdat developer 3DRealms aan de beurs genoteerd staat, moeten ze laten zien hoe ze de komende jaren verwachten door te komen en waar ze geld vandaan denken te halen.

Nu, een game genaamd Duke Nukem Forever stond niet afgedrukt bij de post baten. En dus geen DN game dit jaar. En als we 3DR baas Scot Miller mogen geloven, duurt het ook nog wel tot dik in 2003 voor het spel af is. "We laten ons niet onder druk zetten, door niemand niet. De game is af als ie af is."

Miller verklaart wel de vertraging die ze tot nu toe hebben opgelopen. "De Unreal engine die we gebruiken, wordt om de zoveel maanden opgelapt. En niet een beetje maar een beetje boel. Dus waren we soms genoodzaakt complete delen van de game weer weg te gooien, omdat het beter kon." 3DRealms gelooft nog steeds heilig in hun game. Er gaat zelfs het verhaal dat 3DRealms alles op DNF zet. Als de game flopt is het exit 3DR. Gewaagde keuze.

■ MICROSOFT DIST SONY

Nu alle partijen hun machine (bijna) op de markt hebben, wordt de consolewar weer ietsje harder.

Zo leverde Microsoft onlangs Sony een onaangename streek. Het betrof de Cebit in Duitsland, een jaarlijkse beurs voor elektronische gadgets, zeg maar de E3 voor coole apparaten en applicaties.

Wat was er aan de hand? De Cebit stond dit jaar in het teken van netwerken. En netwerken en consoles, dat gaat sinds kort prima samen. Sony had daarom een stand ingericht met PS2's, een netwerk en Tony Hawk Pro Skater 3.

Microsoft, dat geen speciale Xbox-stand had (en een paar andere bedrijven), vonden dat dit niet kon en eisten van de organisatie dat de Sony Computer Entertainment stand verwijderd werd. Cebit ging hiermee accoord omdat ze vonden dat de Cebit geen geschikte beurs was om spellen te spelen. Beetje zwak maar het laat ook zien hoe hard de business momenteel is.

■ KAARTVERKOOP POWER AWARDS

Mocht je stront in je ogen hebben, overal overheen lezen en dus niet van het bestaan van de Power Awards afweten, check dan www.powerweb.nl of PU100 pag. 67 effe uit. Hier staat precies beschreven wat er op 3 mei a.s. allemaal gaat gebeuren, hoe je de Utrechtse Jaarbeurs het best kan bereiken, hoeveel een kaartje kost en hoe je dat kaartje kunt kopen. Wees er snel bij want het wordt een megavet feest en het aantal kaarten is niet onbegrensd.

Nog nooit waren er zoveel consoles op één party speelbaar. Verder een dikke LAN met veel nieuwe games, een aantal Quake en UT kampioenen waartegen je het kunt opnemen, de complete redactie die rondloopt, inclusief onze eigen Skate die een dikke show gaat neerzetten!

Als extraatje zullen we de JIM TV uitzending over de PU redactie (waarschijnlijk) gaan vertonen. En wel de uncut edition, met alles wat in België niet getoond mocht worden.



HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Nog een dikke roddel die we uit de VS ontvingen. Smash Court Tennis zou een paar sterren uit het Namco stalletje krijgen. Echter **de echte tennissterren hadden geen zin** zich virtueel van de baan te laten meppen door een paar opgefokte gamekarakters en staken er een racket voor. De match Pete Sampras – Heihachi kun je dus wel vergeten.

■ **De Xbox is wel degelijk crashproof**. Op de Xbox launch party zagen we Monique Sluyter haar buste op de box plaatsen. En Bill's doos gaf geen krimp.

■ Ook hebben we de link tussen **Gerard Joling en de Xbox** proberen te zoeken. Maar die hebben we nog steeds niet gevonden. Zal wel de verkeerde deur binnengelopen zijn.

■ Weer zo'n lekker sappige roddeltje. Dat Midway slecht gaat wisten we maar dat de mannen van onder meer de Ready to Rumble games mogelijk **door Microsoft worden opgekocht**, is nieuw voor ons.

■ **Outrage Studios is overgenomen** door een nog nader bekend te maken publisher. Outrage is vooral bekend van de Descent serie. Deel 1 was een mega hit maar daarna liep de ballon snel leeg.

■ Opmerkelijk bericht in een Canadese krant. De economie achter de virtuele wereld van Everquest is bijna net zo groot als die van **een gemiddeld Afrikaans land**. De economie bestaat uit spelers die experience points en characters met elkaar uitwisselen.

■ Of we er nu blij om moeten zijn of juist om moeten huilen, weten we niet maar het schijnt dat Core alweer **vijf Tomb Raiders gepland** heeft staan. De term uitmelken dekt de lading hiervan niet eens meer; uitwringen misschien.

■ Ed kreeg de **Pokémon Mini** van J.J. voor zijn kiddies. Het enthousiasme dat zich vervolgens van Ed meester maakte toen hij het kleinood in handen kreeg, doet ons vermoeden dat zijn kinderen nog zip hebben gezien van de handheld. Eindelijk een game die hij kan masteren.

■ Ondanks vele geruchten is Davilex nog niet failliet. Er komen nog steeds games uit. Jongens, jullie moeten ons niet blij maken met een **dode mus**.

■ Ook in zwaar weer zitten ons goede vrienden van 3DO. Het schijnt dat de mensheid hun **bruin-groene legermannen games** niet meer pruimt.

■ Zouden al die marine- en landmachtreclames in de PU soms **verkapte 3DO advertorials** zijn...

■ Jurjen heeft een Xbox gekocht. Niet met geld maar door zijn **complete collectie Wookies** als ruil aan te bieden.

GAME-TATTOO'S DEEL 3



Jurjen heeft met zijn mega N-tattoo een trend gezet in gamesland. Na de journalist van OPM2 met een DragonballZ tag op zijn schouder en Final Fantasy plaat op zijn been, hebben we hier een NOD-teken op een schouder.
Nee, het is niet Jan. Die valt al flauw als ie een naald ziet. Het is .... een trouw PU lezer. De post met lezers die hem voor gek verklaren, komt ongetwijfeld met bakken binnen. Als redactie zeggen we dan: laat maar lekker lullen die gasten, wij vinden het best een strakke piece.
Kom op, wie is de volgende? Wij willen Pokémons op borsten zien, Duke Nukem's op onderarmen en Snake's op billen. Exposure for sure!

DAGBOEK PROJECT EGO

THE BIG BLUE BOX DIARIES DEEL 2

Deze keer geven Dene en Simon Carter ons een inkijk in het samenstellen van een team. De broers Carter werkten 700 CV's door, riepen de hulp in van 18 arbeidsbureaus en hielden meer dan 50 interviews om uiteindelijk een team van 20 man samen te stellen. Kandidaten die het niet haalden waren volgens de broertjes globaal in te delen in drie categorieën sollicitanten.

CATEGORIE 1

Interviewer: *"Wow, je hebt goede referenties en alle vijf bedrijven waarvoor je werkte roemen je om je enthousiasme. Is er een speciale reden waarom je zo vaak van baan hebt gewisseld?"*
Kandidaat 1: *"Tja, dat komt omdat mijn ego de grootte heeft van een planetenstelsel. Buig voor me sterveling en baadt nederig in mijn glorie en eer!!"*

CATEGORIE 2

Kandidaat 2: *"Ik ben dol op games! (vrolijk op en neer springend persoon). Ik hou van jullie en ik doe alles voor jullie!*
Interviewer: *"Eeh, juist tja. Ik zie ook dat je je art portfolio hebt meegenomen. Je werkt veel met glitterkrijtjes? Apart!*

CATEGORIE 3

Interviewer: *"Zo, zo. Je hebt aan heel wat belangrijke games gewerkt en je ziet er uit als een aardig vent. Waarom zoek je eigenlijk een nieuwe baan?"*
Kandidaat 3: *"Ik werkte voor een evil, kwaadaardige bedrijf dat ieder greintje enthousiasme uit me heeft geperst. Zucht. De game-industrie gaat naar de kloten! Zucht. Zucht. Ik bedoel, het is allemaal troep wat er uitkomt. Ik heb al in geen maanden meer een titel aangeraakt. Zucht. We zijn allemaal gedoemd. Mag ik nu naar huis?*

Toch is het ons uiteindelijk gelukt een team samen te stellen dat op elkaar aansluit en waarbij we over alle medewerkers een heel goed gevoel hadden. We zitten dus de komende jaren aan deze mensen vast.



Met medewerking van Dene & Simon Carter

GAMES ZIJN BIG MONEY

Dat games big biz is, is bij de meesten van jullie wel bekend maar hoeveel er nu precies verdiend wordt aan een spel, zullen weinigen weten.
Gelukkig zijn er instanties die er lol aan beleven exact bij te houden hoeveel geld een game opgebracht heeft. De EXCELL Awards laten elk jaar zien welke game platinum (meer dan 50.000.000 Euro) en goud (15.000.000 Euro) heeft verdiend.
Hier komen de tien grootste money makers van 2001. Het gaat om de totale verkoop in België, Duitsland, Frankrijk, Ierland, Italië, Nederland, Spanje en het Verenigd Koninkrijk.

PLATINUM





ベロリンガ:L12
くろてんぐ:L32
96/ 97
てきの ベロリンガの
したでなめる こうげき!

1. Pokémon Gold (Nintendo)
   € 92.681.000
2. Pokemon Silver (Nintendo)
   € 91.987.000
3. Harry Potter: Philosopher's Stone (EA)
   € 91.861.000
4. GT3 (Sony)
   € 64.069.000
5. GTA 3 (Take 2)
   € 53.942.000
6. FIFA 2002 (EA)
   € 51.644.000

GOUD

7. Pokémon Chrystal (Nintendo)
   € 35.768.000
8. Who wants to be a millionaire? (Eidos)
   € 32.533.000
9. FIFA 2001 (EA)
   € 30.560.000
10. Final Fantasy IX (Square Soft)
    € 29.605.000

DINO GAMES

Persoonlijk hebben we het hier helemaal gehad met Spielberg en zijn irritante dino's maar Jurassic Park blijkt nog altijd van invloed op de gamesbiz. Zo komt Microsoft zeer binnenkort met een add-on op Zoo Tycoon. Je begrijpt het; deze keer geen leeuwen of pinguïns, maar dino's die de bezoekers moeten lokken.
Savage Entertainment (van Universal Interactive) doet nog een extra duit in het zakje en is hard aan het werk met Jurassic Park: Project Genesis. Het spel wordt dus een complete Dino Park sim en heeft de officiële Jurassic Park licentie weten te scoren. Fans van de films zullen vele gebouwen en settings herkennen. Project Genesis zal naast het bekende regel- en bouwwerk ook de nodige actie bevatten. Natuurlijk kunnen de uit hun krachten gegroeide hagedissen uitbreken en bezoekers opvreten.
Tot slot schijnt ook een van de 458 satelliet studio's van Linonhead met een dinosaurus game bezig te zijn voor de Xbox onder de naam B.C. en zoals je weet gaat Turok weer op jacht op de GameCube. Het worden drukke tijden in reuzenreptielen land.

COMMENTAAR: GELD STINKT NIET

Een paar maanden geleden scheten de winkeliers nog in hun broek voor Hooligans, de Nederlandse PC game waarin je in de huid van een voetbalvandaal kon kruipen. Dit kon echt niet, vond men en dus besloten alle winkeliers eensgezind het spel niet in de schappen te leggen. Developer Jason Garber had een levensgroot probleem. Hij raakte zijn spel aan de straatstenen niet kwijt en twee jaar werk leek voor niets. Gelukkig voor hem durfde één publisher het aan om het spel toch te slijten. En toen bleek het spel in de weinige winkels die het verkochten, ineens enorm aan te slaan. Geld stinkt niet, dus inmiddels verkopen veel winkels die het eerst niet wilden verkopen, het spel toch. En wat dacht je van al die publishers die de game eerst niet wilden hebben. Jason heeft naar eigen zeggen meerdere vette aanbiedingen gehad van grote namen.
En dan heb je nog State of Emergency. Een game die in onze ogen veel groffer en serieuzer is dan Hooligans. SoE laat je echt iemand helemaal in elkaar trappen, net zolang tot het bloed eruit spat. Wat blijkt; niemand heeft een probleem met de game. Geen aandacht op TV, geen boze politici, geen angstige winkeliers. Nee, allemaal omarmen ze het spel, want… het verkoopt. En dan blijkt ineens niemand in gewetensnood. Triest!
J.J.

SEGA TOPPERS OP GBA

Na Sonic Advance heeft Sega een aantal van hun andere topgames aangekondigd voor de GBA. Eind 2002 / begin 2003 verschijnen Virtua Tennis, Crazy Taxi, Super Monkey Ball en Phantasy Star Collection op het mobieltje van Nintendo.
Voor Virtua Tennis en Super Monkey Ball is 4-speler-ondersteuning toegezegd, terwijl Crazy Taxi geschikt is voor 1 of 2 spelers.
Phantasy Star Collection is een puike compilatie van de eerste drie Phantasy Star-spellen, de RPG's die eerder al verschenen voor Sega's MegaDrive. Vooral deel 2 en deel 4 waren meer dan de moeite waard. Jammer genoeg is deel 4 niet in de collectie opgenomen, deze wordt waarschijnlijk later als stand-alone titel uitgebracht.

MICROSOFT'S PC GAMES

Wie dacht dat Ome Bill zich nu alleen nog maar richt op Xbox games, heeft het mis. Onlangs kondigde Microsoft de volgende titels aan voor 2002- 2003:

Rise of Nations
(een soort Civilization in 3D)
Age of Mythology
(het mythologische 3D Age Of Empires uitstapje)
Asheron's Call 2
(de tweede generatie MMORPG)
Combat Flight Simulation 3
(deel drie voor de war flightsim freaks)
Dungeon Siege
(zie vorige PU)
Freelancer
(de lang verwachte spacesim van Chris Roberts)
Impossible Creatures
(eerste biologische beesten kloon RTS in 3D, zie plaatje)
MechWarrior 4 Inner Sphere Mech Pack
(2e add-on voor MW 4)
Links 2003
(golf, duh!)
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs
(zie elders in nieuws)



JAPANEWS

Het is onze sushi-connectie ook deze maand weer gelukt wat nieuwtjes uit het land van de rijzende zon op te duiken.
Sega heeft aangekondigd enkele gouwe ouwe titels over te zetten naar de Xbox. Denk aan klassieke MegaDrive, Saturn en Dreamcast titels. Alle games zullen enhanced zijn en dus gebruik maken van de capaciteiten van de Xbox.
Onze oogjes glinsterden toen we dit bericht van onze correspondent ontvingen. Tecmo is namelijk bezig met een nieuwe DOA voor de PS2. Let op het is een gerucht, pin ons er dan ook niet op vast.
Nog een gerucht, Ghouls 'n Ghosts gaat waarschijnlijk verschijnen voor de GBA, Jippie!
Ken je 'm nog, die afgrijselijk slechte David Beckham game. Binnenkort kan iedere Xbox bezitter er ook van gaan 'genieten'.
NEE! Riepen wij uit toen we hoorden dat Capcom nog een Gun Survivor gaat maken. Deze keer gaat het niet om een Resident Evil game maar is Dino Crisis aan de beurt.
We weten van het feit dat Nintendo en Square het hebben bijgelegd en nu weten wij ook dat er een Final Fantasy in de maak is die met de naam, Final Fantasy Unlimited door het leven zal gaan.
Japanews
Onder het mom 'deze zullen we nooit zien maar het is wel leuk om te weten', hebben we weer een nieuwtje. Square gaat een voetbalgame maken. Ja, wij begonnen ook meteen te schaterlachen. De game zal om het nationale elftal van Japan draaien dat het opneemt tegen 35 andere landenteams. Collectors-itempje misschien?
We hebben al eens eerder gemeld dat er echte Pikmin te koop zijn in Amerika, nu kun je via je import zaakje de plantjes laten luisteren naar originele Pikmin muziek. Nintendo brengt in Japan namelijk een compilatie CD uit.



NEWSFLASH

■ Uit betrouwbare bron vernamen we dat Miyamoto is begonnen aan **de opvolger van Pikmin**. De review van het origineel vind je in deze PU.
■ Enorm opvallend hoeveel developers de WTC torens in hun game hadden verwerkt. Zelfs bij WTC schijnt de eindsequence zich in **de torens van de Twin Towers** te hebben afgespeeld.
■ Infogrames komt later dit jaar met **Driver 2 op de GBA**.
■ De omgekeerde wereld; **de GBA shooter Ecks vs Sever** zal op de PS2 gaan verschijnen.
■ Ubi Soft komt met wat mogelijk de hardste beat 'em up gaat worden van het moment. De naam Deathrow zegt wat dat betreft genoeg. Herfst 2002 is de releasedatum van de game die je als aanvoerder van een team een ander team **helemaal aan pulp laat rammen**. De regels? Die zijn er niet.
■ **GTA 3 op de PC** staat nu voor eind mei op de releaselijst. En dan zingen wij in koor: 'eerst zien dan geloven'. Ook de GBA versie komt er aan.
■ Microsoft komt met een dikke game voor **Battlebots fans**. BattleTech verschijnt exclusief op Bill's doos.
■ Ook de opvolger van flightsim **Crimson Skies, High Road to Revenge** gaat exclusief naar de Xbox toe.
■ **1080 Snowboarding 2** komt deze winter uit op de NGC. In Japan welteverstaan. Ook werden er nieuwe delen van F-Zero aangekondigd maar daar moet je nog wel even op wachten.
■ Sinister Systems en Arxel Tribe komen met de **RPG Mistmare voor de PC**.
■ **Super Monkey Ball** komt ook uit op de GBA. Jurjen kwam zo ongeveer klaar toen hij dit nieuws ontving.
■ Ook speelbaar op de NGC, **Killer Instinct 3**, een lekker sla-iedereen-maar-verrot-spel.
■ **Total Annihilation 2** is op de PC bevestigd.
■ Shooters zijn hot op de handheld sinds de GBA uit is. Nu komt ook **Wolfenstein 3D** op de GBA.
■ Overigens zijn de verkoopcijfers van de GBA games van met name third party publishers (nog) niet echt denderend. Het zijn vooral de **games van Nintendo** die het redelijk tot goed doen. Tja, moet je ook maar niet in een klap een emmerlading spellen over de gamers uitstorten. En het einde van deze GBA diarree is nog niet in zicht.
■ Er zal een bordspel komen van **EverQuest**.
■ Ook populair de laatste tijd zijn de vampierengames. Er komt er weer een: **Vampire Hunter: Dark Prophecy**, draaiend op de Unreal engine. Met populair bedoelen we wel bij de developers want om nu te zeggen dat de gamers massa's vleermuizenspellen kopen. Neuh.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ TROPICO 2: PIRATE COVE / PC

We waren aangenaam verrast toen we hoorden dat er een vervolg komt op Tropico. Deze keer gaan de makers terug in de tijd en kunnen we rekenen op een heuse piratensim.
In Tropico 2: Pirate Cove speel je de rol van een piratenleider die een groep (te) eenvoudige piraten naar z'n eiland lokt en daar onder controle mag houden met behulp van drank, vrouwen, gokken, feesten en wat dies meer zij.
Hoe aangenamer het is om als piraat op jouw eiland te vertoeven, hoe gevaarlijker en beruchter de piraten zijn die op je afkomen. Daarnaast moeten er missies volbracht worden en moet je er voor zorgen dat de houten poten en ooglappen voorzien worden van zwaarden, musketten, kanonnen en een papegaai op de schouder.
Zo te zien wordt Pirate Cove, net als het origineel, weer een hilarisch hoofdstuk in de Tropico saga.

■ PRIJSVRAAG BROKEN SWORD

Verderop in dit nummer kun je de review van Broken Sword lezen. Boris is er helemaal aan verknocht, 't liefst speelde hij 'm nog door, zittend achter het stuur van z'n Hyundai Pony.
Als jij ons kan vertellen hoe wij ervoor kunnen zorgen dat Boris zijn GBA even loslaat zodat wij ook een keer mogen spelen, win jij een exemplaar van Broken Sword. We hebben vier exemplaren te geef en de leukste inzenders krijgen de game thuisgestuurd.



Stuur je inzending naar:
Power Unlimited o.v.v.
Broken Sword
Postbus 1914 2003 BA Haarlem
Of mail naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl en vermeld als onderwerp 'Broken Sword'

■ RARE GAAT VREEMD

Rare, het Engelse bedrijf dat het leven van Nintendo-gamers verrijkte met toppers als GoldenEye, Banjo-Kazooie en Perfect Dark, zal binnenkort waarschijnlijk de eerste games aankondigen voor concurrerende consoles als PS2 en/of Xbox. Grote titels als Star Fox Adventures en Perfect Dark Zero verschijnen nog steeds voor de Cube maar volgens insiders wil Rare niet langer voor 100% aan Nintendo zijn gebonden. Volgende maand kunnen we ongetwijfeld meer vertellen over dit opmerkelijke nieuws.

■ TWEE PU'S DEZE MAAND?

Gejuich, vreugdetranen, dankgebedjes, slagroomtaarten... zijn in dit geval iets overdreven want helaas verschijnt de PU nog steeds maar een keer per maand.
Wat is het geval? We hebben voor dit nummer twee verschillende covers gemaakt, een voor het westen en een voor het oosten van het land. We willen eens zien welke cover het beste aanslaat.
Wil je dit plannetje van onze marketingafdeling grandioos in de war sturen, dan moet je deze maand gewoon nog een PU met een andere cover dan deze kopen. Wie ze alle twee heeft, heeft natuurlijk ook een mega collectors-item in handen.



■ POKÉMON ADVANCE / GBA

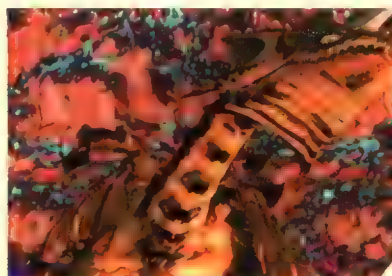
In het Japanse spellenblad Famitsu werden onlangs de eerste screens afgedrukt van Pokémon Advance (voorlopige titel) voor de GBA. Het spelconcept is grotendeels gelijk aan dat van de oorspronkelijke Pokémon-spellen (rood, blauw, geel, goud, zilver en kristal).
Als Pokémon-trainer zwerf je door een uitgestrekte spelwereld, speurend naar Pokémon, waarvan er dit keer maar liefst 351 zijn te vinden.
Ondanks voetafdrukken en weerspiegelingen vinden we de plaatjes weinig spectaculair (vergelijk het eens met Golden Sun!) maar misschien raken we meer onder de indruk als de eerste screens van de Pokémon-gevechten worden vrijgegeven.





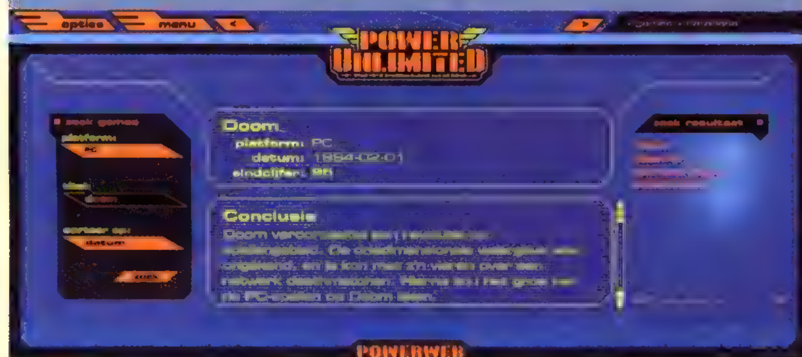
■ CUBE ONLINE IN OKTOBER?

Sega's Phantasy Star Online had al lang uit moeten zijn maar onlangs vernamen we dat het spel in Japan was uitgesteld tot 16 oktober.
Dit zou best eens kunnen betekenen dat Nintendo op 16 oktober het modem wil lanceren om met de Cube over het internet te kunnen spelen, al wil The Big N hier nog niets over loslaten.



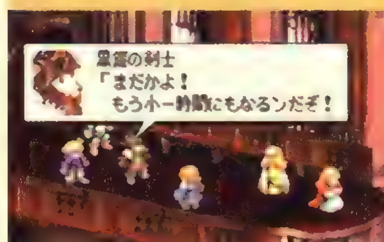
EINDELIJK DATABASE OP POWERWEB

Ja, er zijn sinds kort weer nieuwe dingen te beleven op het Powerweb. Het wordt nog wel eens wat [illegible] aan.
Allereerst is de database online. Het heeft even geduurd maar duizenden cijfertjes en conclusies handmatig intikken, dat doe je echt niet in een namiddag. Maar nu heb je ook wat. Alle games die ooit in de PU zijn gereviewed, kun je hier terugvinden, compleet met cijfers en conclusie. Het is daarmee de grootste gamesdatabase van de Benelux. Check het rustig uit.
Verder kun je op het Powerweb links vinden naar tientallen publishers en developers. Aangezien wij in de PU altijd aangeven welke publisher en developer een game maakt en distribueert, kun je dus razend eenvoudig zelf op zoek naar nog meer achtergrondinformatie.



FINAL FANTASY GBA

Veel beter nieuws kunnen GBA-bezitters zich niet wensen: Square zal (minstens) drie games uitbrengen voor de GBA, waaronder het waanzinnige Final Fantasy Tactics.
Een andere FF-game zal kunnen communiceren met de Final Fantasy die voor de GameCube in de maak is (zie preview in de Cube-special).
Welke game van Square het triootje compleet gaat maken is nog niet bekend. Als het geen origineel spel wordt, hopen we op Chrono Trigger of Final Fantasy 3, twee van onze favoriete RPG's, die helaas nooit in Europa zijn uitgebracht.



BEESTACHTIGE PUZZELGAME NGC / GBA

Acclaim heeft met Zoocube een 3D puzzelgame ontwikkeld die tegelijk voor de GameCube en Game Boy Advance zal verschijnen.
Het is in beide versies de bedoeling om genetisch misvormde beesten terug te brengen naar hun gebruikelijke vorm. Acclaim belooft ons een uiterst verslavende puzzel-ervaring.
We verwachten binnenkort onze kritische blik op een review exemplaar te mogen werpen.

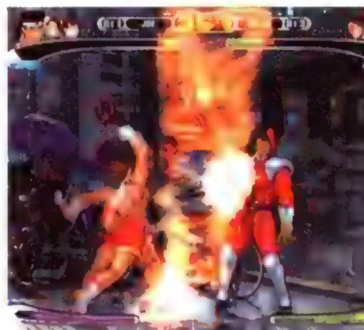




CAPCOM VS SNK PRO / PSX

Het is mondjesmaat maar er komen nog steeds goede spellen uit op de PSX. Capcom kondigde onlangs aan dat ze de beat 'em up Capcom vs SNK Pro uit gaan brengen op de PlayStation. En iedereen die iets begrijpt van games, weet dat dit absoluut geen kiddy-spel is, nog dat er met beesten in gekart wordt. Dit is het betere schop-, slaan- en beukwerk.
CVSP bevat vijftien fighters van SNK's King of Fighters en Fatal Fury games, dat betekent Ryu, Ken en Chun-Li tegen Geese, Terry en Yuri. Een nieuwe mode is de Arcacde mode waarin je maar liefst vier vechters kunt kiezen.
Verder zijn er nog de Pair Match mode (twee karakters) en de Singleplayer mode (punten scoren).
Het spel zal in juli uitkomen en als we de Engelse pers mogen geloven (£19,99) lekker geprijsd zijn.









NEWSFLASH

- Er zullen dit jaar nog **prijsverlagingen** komen van de next gen consoles. Dat is tenminste wat wij denken. De eerste zal volgens ons de PS2 zijn, als de NGC met zijn lage prijs blijkt aan te slaan. We verwachten dat de PS2 op zo'n moment rond dezelfde prijs gaat zitten. De Xbox zal sneller dan verwacht dalen in prijs als blijkt dat de launch in Europa geen succes is.
- Infogrames komt in de lente met de arcadeshooter **Operation Blockade**. Knallen met wagens, vliegtuigjes en bootjes.
- **Star Wars Bounty Hunter** op de PS2 en NGC (eind 2002) zal voor het eerst de huurling Jango Fett laten zien.
- **XIII** wordt de eerste shooter die de modieuze **cell-shading** techniek zal gaan toepassen.
- Twee nieuwe films zijn aangekondigd; een **Dead or Alive** en een **Dragon Ball Z** movie.
- De game 'Crash' van Rage moest in de VS een andere naam krijgen vanwege de gelijkenis met Crash Bandicoot. De game gaat nu **Totaled** heten.
- Fishtank Interactive komt met de game **Silent Storm**, een turn based RPG. Release ergens op een mooie dag in 2003.
- Klein beetje nieuws over **Half-Life 2**. Onze held Gordon komt terug.
- Sony heeft succesvol de online mogelijkheden van de PS2 laten zien op de GDC in San Jose. Het spel dat daarbij gebruikt werd, was **Twisted Metal Black**.
- Ook de Xbox heeft een aantal geslaagde **online tests** achter de rug. We zijn benieuwd wie de eerste is in de Benelux. Ons voorgevoel zegt Microsoft.
- De **Xbox 2** zal volgens een investeerdersbank uit Boston gebruik maken van de AMD CPU. Nu wordt de CPU nog geleverd door Intel.
- **Sneakers** is een nieuw spel voor de Xbox waarin je een muis speelt die door een grote mensen stad moet sluipen.
- Ubi Soft en Take 2 zijn elkaar in Italië in de haren gevlogen over **Rainbow Six Rogue Spear** op de PC. Een onderdeel van Take 2 in Italië, Cidiverte – JOAG had de game illegaal verkocht.
- **Star Trek: Elite Force 2** komt eraan. Niet echt verrassend natuurlijk na het succes van deel 1.
- Wat zullen ze blij zijn bij Infogrames. Ze hebben 3DO gedumpt in de Benelux. Atoll Soft zal nu de distributie doen. En dan zal je zien dat nu opeens iedereen **Army Men** gaat diggen.
- Interplay heeft een deal met Infogrames gesloten waardoor ze nieuwe delen van **Baldur's Gate en Icewind Dale** kunnen maken.
- In het land der blinden is Eenoog koning. **The Italian Job** heeft de platinum stadium bereikt op de PSOne. Wij denken mede door het gebrek aan concurrentie. Zeer mede.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ **Geinig onderzoekje** van Amazon.co.uk. 74% van de mensen die een Xbox bij hen kochten, nam de dag van ontvangst meteen vrij om met hun nieuwe speeltje door te brengen. Wij van de PU nemen een dag vrij om eens niet te spelen. Gniffel.

■ De twintig jarige Jomar Allen heeft de twijfelachtige eer zich **de eerste Xbox dief** ter wereld te mogen noemen. De man was makkelijk te pakken aangezien hij nauwelijks snelheid kon maken met de enorme doos.

■ Dankzij **een tool van Fonix Corporation** kan de Xbox in de toekomst naar je luisteren en zal het jouw commando's opvolgen. Ed heeft al geïnformeerd of deze software ook bij het testteam ingeplant kan worden.

■ Warcraft is hier nog niet steeds niet uit (Jan is ontroostbaar) en toch komt Blizzard met een zogenaamde **collectors edition**. Daar in zitten naast de game, een DVD met filmpjes, een boek met artwork en een CD met Warcraft muziek. We hebben medelijden met de aanstaande echtgenote van Jan.

■ VERSLAG GAME DEVELOPERS CONFERENCE IN PU

In San Jose werd eind maart de jaarlijkse Game Developers Conference gehouden. Zeg maar de private party van de gamesdevelopers, waar ze onder genot van een sapje, kaakje en bitterballetje een aantal dagen over het maken van games ouwehoeren. Saai als je er geen verstand van hebt, opwindend als je geilt op polygonen pushen, A.I. programmeren en mip mappen.



Begrijpelijk dan ook dat niemand anders dan onze favo developer Jason Garber in PU 6 verslag doet van deze ultieme developers date.

Wat we je niet willen onthouden zijn de awards voor beste games die er uitgereikt werden. Dat zijn niet zo maar prijsjes; ze worden namelijk toegekend door de developers zelf. Kortom de makers van games bepalen zelf wie de beste games maken.

Grand Theft Auto 3 (DMA Design)

Bohemia Interactive Studio met Operation Flashpoint

Daxter van Jak and Daxter

Marty O'Donnell & team voor Halo

Grand Theft Auto 3 (DMA Design)

Fumito Ueda & team voor Ico

Richard Evans van Black & White

Fumito Ueda & team voor Ico

Yuji Naka, president Sega's SonicTeam.

■ VRIJ ALS EEN VOGELTJE / NGC

Wavebird is de naam van de draadloze controller voor de GameCube. Dit handige accessoire wordt door Nintendo op 24 juni uitgebracht in de Verenigde Staten, voor de schappelijke prijs van $ 39,95.

In tegenstelling tot eerdere pogingen om spellen draadloos bestuurbaar te maken, schijnt de Wavebird in alle standen en tijdens alle bewegingen 100% controle te garanderen, mits je natuurlijk niet meer dan enkele meters van de console zit verwijderd.

Waarschijnlijk wordt de Wavebird deze herfst in Europa losgelaten.



BUDGETCORNER



HOMESOFT	Systeem	Prijs
Rolland Garros 2001	PC	€ 9,99
Woody Woodpecker	PC	€ 9,99
Egypte 2	PC	€ 9,99
Megarace 3	PC	€ 9,99
Dune	PC	€ 9,99
Atlantis 3	PC	€ 9,99

DRAAK UIT FRANKRIJK / NGC

Deze herfst kun je de grond laten trillen met je Cube. Godzilla is in aantocht en hij heeft Mecha-Godzilla, King Ghodira en Mothera meegebracht!
Godzilla: Destroy All Monsters is een vechtspel voor maximaal vier spelers, dat je met tien reuzenmonsters stevig huis laat houden in steden als San Francisco, Seattle en -natuurlijk- Tokio.
Vreemd genoeg komt de drakendreiging dit keer niet uit Japan maar uit Frankrijk; de game wordt namelijk ontwikkeld door Infogrames.







KNIPPEN EN PLAKKEN MET NINTENDO



Als je nog niet genoeg centjes hebt gespaard om een Cube aan te schaffen, kun je ondertussen toch (bijna) gratis met Nintendo-toppers als Mario, Zelda en Pikmin spelen! Voer hiervoor op je PC het volgende internetadres in: *http://www1.interq.or.jp/~gen-goro/pc.html*
Je belandt dan op een Japanse site waarvan je gratis een aantal hele leuke bouwdoosjes kunt downloaden van Nintendo-helden als Pikachu, Bowser en James Bond!
Zo'n Pikmin lukt nog wel maar die Bowser is ons toch echt iets te priegelig. Ben jij wel een hardcore knutselkanon? De eerste die alle poppetjes in elkaar zet en ons een foto stuurt als bewijs, krijgt een authentiek CubeClub t-shirt thuisgestuurd!

LORD OF THE RINGS / GBA

Als aan het eind van dit jaar de tweede bioscoopfilm van Lord of the Rings in première gaat, kunnen mobiele gamers het eerste deel nog even dunnetjes overdoen op hun GBA. In het avontuurlijke spelletje Lord of the Rings, Part One kun je alle negen leden van het reisgenootschap besturen (als groep en onafhankelijk van elkaar) tijdens hun zwervende bestaan in Midden-Aarde. De eerste beelden zien er aardig uit maar aangezien het spel wordt ontwikkeld door Universal Interactive, durven we nog niet te enthousiast te worden.





MEER ZELDA OP DE CUBE

Naast de tekenfilm-achtige versie van Legend of Zelda die al werd aangekondigd voor de Cube, werkt Nintendo stiekem aan een andere Zelda.
Volgens geruchten wordt dit geen compleet nieuwe game maar een soort remake van een eerder uitgebracht spel. Het zou ons niets verbazen als Ocarina of Time een Resident Evil-achtige behandeling krijgt, dus met sterk verbeterde graphics en tal van nieuwe puzzels en uitdagingen.
Voor de 64DD (geflopt Japans accessoire) verscheen eerder Ura Zelda, een soort uitbreiding op Ocarina of Time, die zou dus mooi aan deze remake kunnen worden toegevoegd.



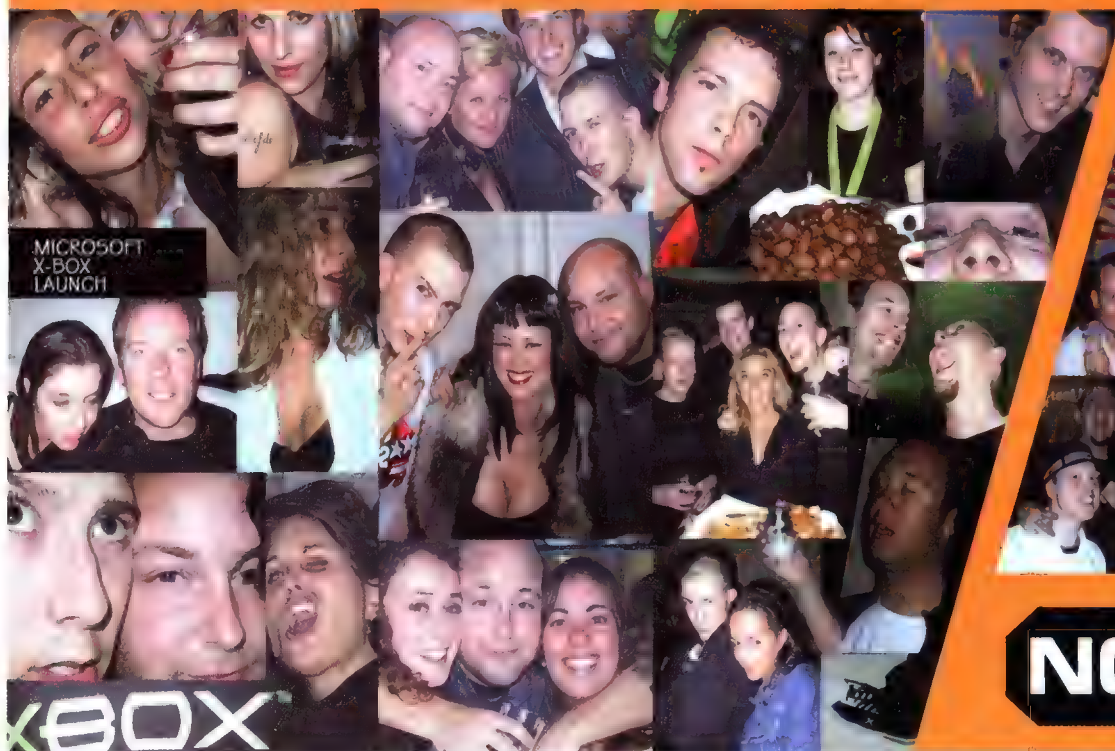
NEWSFLASH

- Er komt **een server van Everquest in Amsterdam** te staan. Speciaal voor de fans, zodat je wat lekkerder kunt spelen.
- Microsoft komt met een derde deel van **Midtown Madness**, dat uitkomt op de... Xbox!
- **Metal Slug X** komt naar de PSOne. Dit is echt old school gaming to the bone.
- Delta Force brengt niet alleen nieuwe games uit op de PSOne en de PS2 maar ook op de PC. Dit spel gaat **Task Force Dagger** heten.
- Wisselende geluiden uit Europa over de **Xbox launch**. Waar Microsoft nog rept van een geslaagde launch (in GB zeker), zijn bepaalde winkels minder positief.
- In Japan is de launch helaas niet echt meegevallen. Waar het de eerste dagen nog wel lekker ging, is de doorverkoop nu te laag om het gestelde target; 5 tot 6 miljoen wereldwijd deze zomer, nog te halen. Er worden er nu per week 10.000 verkocht. Daarmee is de eerste zending van 250.000 Xboxen dus **nog niet uitverkocht**.
- Belangrijkste reden van de matige verkoop is het gebrek aan **typisch 'Japanse' games**.
- De aankondiging van Sega om **50% van hun games voor de PS2** te maken en de rest over Nintendo en de Xbox te verdelen, hielp wat dat betreft niet bepaald mee.
- Empire is bezig met een nieuwe race-game genaamd **Total Immersion Racing**. Dat is een moeilijke titel die staat voor een racer waarin je als beginnend coureur moet opklimmen in de rankings.
- De Europese versie van **Luigi's Mansion** zal enkele nieuwe elementen bevatten. Aardige peer die Miyamoto. Of zou Jurjen hem onder druk hebben gezet in Duitsland?
- FFX is hier nog niet uit, FFXI nog niet in Japan maar nu al is **Square een heel eind op weg met FFXII**. Square is bij deze ook lid van de officiële (Uit)Melkunie.
- Microsoft gaat beginnen aan **NHL Fever 2003**.
- **Blood Omen 2** komt ook op de PC uit.
- Bethesda accepteert pre orders voor haar lang-, lang-, langverwachte spel **Morrowind**. Zou dat misschien betekenen dat ze denken dat het spel inderdaad nog af komt ook?
- Lucas Arts komt met de RPG **Star Wars Knights of the Old Republic** naar de Xbox.
- Codemasters komt met **15 voetbalgames** rond de 15 grootste voetbalclubs van Europa. Voor de Benelux is gekozen voor Ajax. Dat zal goed gaan verkopen in Rotterdam en Eindhoven.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMEGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

XBOX LAUNCH VERSUS NGC LAUNCH





In een week tijd hielden zowel Microsoft als Nintendo hun launch-party's voor pers en gamers. Wij waren er natuurlijk bij en vergeleken de twee feesten. De verschillen in aanpak waren op zijn zachtst gezegd opmerkelijk.

LOCATIE

Xbox: Club Magic Minds in hartje Amsterdam. Hippe lounge club waar de Amsterdamse incrowd graag vertoeft. Lekker trendy (wit en groen), twee mooie zalen en goed bereikbaar. Wel veel te heet. Microsoft had de zaal volgens ons vooral gehuurd om de Xbox een cool image te geven.

NGC: De Fabrique. De naam zegt het al. Een enorme fabriekshal die de NGC launch een ruig industrieel tintje gaf. Naar onze mening een perfecte zaal om een spelcomputer te launchen. Wel slecht te vinden met de auto.

PRESENTATIE

Xbox: Gelikt. Mooie dames in Xbox pakjes en sneakers die je ontvingen, veel Xbox logo's en veel speelbaar materiaal. Wel jammer dat de presentatie van de games op het grote scherm meerdere malen vastliep. Dat nu juist Microsoft dat weer moest gebeuren.

NGC: Of we hebben 'm gemist of er was geen perspresentatie. Laten we het maar op het eerste houden. In de zaal veel NGC logo's en banners. Het personeel was herkenbaar maar wel ietwat gewoontjes. Als je de pers wilt bewerken, moet je babes inzetten. Het zijn immers allemaal mannen.

CONSOLES

Xbox: Een stuk of dertig pods. Mooi van vorm en met een lekker scherp beeldscherm. Wel triest dat enkele mensen aan het eind van de avond meenden alle CD's uit de lades te moeten halen. Ook nam iemand een Xbox mee. Gelukkig dat de console zo groot is, want nu viel de bobbel onder zijn trui iets te veel op. Ook jammer dat er te weinig gespeeld werd. De meeste genodigden wilden liever naar elkaar loeren of babbelen. Gebrek aan gamers dus.

NGC: Vijftig. Tja, Nintendo is all about games en dus was gamen het hoofdprogramma. En van dat aanbod werd druk gebruik gemaakt. Ook deze pods waren strak vormgegeven en hadden grote, duidelijke schermen.

GAMES

Xbox: Alle launchgames van Microsoft plus flink wat third party games. Geen echte primeurs.

NGC: Alle launchgames van Nintendo plus een aantal leuke scoops, zoals de film van Starfox. Dat waarderen wij wel.

PUBLIEK

Xbox: Pers, BN'ers, modellen en een handjevol gamers. Microsoft wilde duidelijk een volwassen image neerzetten. Logisch ook want ze zijn nieuwkomer en moeten de pers en de koper nog zien te overtuigen. Vandaar de shitload aan BN'ers die rond liepen en de vele fraaie dames. Of deze aanpak werkt, weten we niet. Er was wel veel pers op afgekomen.

NGC: Gamers, gamers, gamers en nog wat pers. Geen BN'er of dames gezien. En tja, als professionele partygangers vinden we die rondfladderende babes toch wel leuk. Maar goed, Nintendo maakte een statement door het feest vooral op de gamers te richten. Ze hoeven ook geen image meer op te bouwen, dat hebben ze al.

GOODIES:

Xbox: Een lint waaraan je een perskaart kunt hangen. Daar werden we als professionele goodiesverzamelaars niet blij van.

NGC: Een T-shirt plus een NGC CD (die ook bij de PU zat) en een poster. Kon er mee door, dus.

MUZIEK:

Xbox: DJ Monte de la Rue en VJ Micha Klein. Super hip en lekker voortkabbelend. Niet vervelend noch opwindend.

NGC: DJ Mario. Of de man nu echt zo heet of dat hij speciaal voor het feest die naam aan had genomen, weten we niet. Maar we vonden zijn sound een beetje monotoon.

DE INNERLIJKE MENS:

Xbox: Free food en drinks. En dat zorgde bij een aantal gasten voor onaangepast gedrag.

NGC: Vier muntjes de man. Dus geen dronken mensen.

BN'ERS:

Xbox: Te veel om op te noemen. Monique Sluiter, Gerard Joling, tig soapies, de Coronel brothers, Gijs Staverman, en zo kunnen we nog wel even doorgaan.

NGC: Op Jurjen na hebben wij niemand kunnen ontdekken.

PERS:

Xbox: Alles was er; van TV tot dagbladen en van weekbladen tot de sites.

NGC: Veel minder bezocht. Maar goed, in Rotterdam was nog een feest en wie weet dat daar inmiddels meer pers is geweest.

BABES:

Xbox: Oef!

NGC: Op de twee Infogrames babes en de lieftallige assistente van Jurjen na, konden we niets spotten.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Roddel uit het Verre Oosten. Een dame bij Namco heeft daar een proces aangespannen tegen een mannelijke medewerker die te veel **hands on arbeid** bij haar verrichte op kantoor.

■ Toch wel egoverhogend dat topics over de PU op diverse fora (niet Powerweb) nu al **een jaar lang online** staan en nog steeds gebruikt worden.

■ Ons geslacht werd sowieso al dik een inch langer door alle fijne aandacht die we kregen van de diverse gamessites. De lofzang van Niels 't Hooft van Gamesen bracht zelfs een **blos op onze wangen**. Of zouden de gratis kaartjes die hij kreeg voor de PU Awards hem soms zo positief beïnvloed hebben? Nee, we zijn gewoon goed!

■ Maar het aantal PU-topics valt in het niet bij het aantal **'ik haat Mortal Marcel'** topics. Heeft onze illustere MM het toch weer geflikt in no time uit te groeien tot de meest gehate man van gamend Nederland.

■ Alsof we al niet genoeg footies hebben, komt nu ook Tecmo met **een eigen voetbalgame**. Betekent in ieder geval dat Skate voorlopig nog niet werkeloos is.

■ Het veelbelovende **DTM Race Driver van Codemasters** heeft zijn eerste shakedown gehad van niemand minder dan Christian Albers. En die was er zeer over te spreken. Waarschijnlijk omdat ie in de easy mode zijn wedstrijden kon winnen want vorig seizoen reed hij in zijn Mercedes geen deuk in een pakkie boter.

■ Leuk bericht hoor, dat Resident Evil op de NGC een aantal spectaculaire vernieuwingen bezit waaronder **onzichtbare vijanden**. Maar wat heb je aan vijanden die je niet ziet? Wie legt het ons uit?

■ Bovendien is het **niets nieuws**. De barre shooter Deadly Dozen had door een ietwat te veel aan fog of war ook onzichtbare vijanden.

■ Ook opgevallen bij de screens dat Ryo, de held uit Shenmue, en Virtua Fighter vechtersbaas Akira **sterk op elkaar lijken**? Yu Suzuki heeft ze zelfs een identieke vechtstijl gegeven.

■ The Sims is met zes miljoen verkochte exemplaren **het best verkochte PC spel ooit**. En die hype gaat nog wel even door want de oude spellen worden nog steeds goed verkocht en er komen nog nieuwe add ons uit. Hadden we niet verwacht want bij EA melken ze een spel echt nooit uit...

■ We moesten er toch nog lang op wachten maar de eerste slapende hond is wakker gemaakt in Engeland. De invloedrijke krant Daily Mirror vindt **State of Emergency een verderfelijke game**. Wij hebben slechts één opmerking voor de grootste rans-krant van Engeland: 'hoor wie het zegt', uuh,'kijk wie 't schrijft.'

■ POKÉMON MINI GETEST



'Dit is echt niets voor jullie', verzekerde de medewerker van Nintendo ons, toen we hem om de mini-handheld vroegen. 'Daar waren we veel te oud voor'.
Nu hoort J.J. dat wel vaker als hij kennissen vertelt dat ie fervent gamer is maar daar heeft ie dik schijt aan. En dus ook aan het advies van Nintendo. Het is en blijft een gamesmachine en die moeten we bij de PU testen. Hier volgt J.J.'s relaas.
'Na een paar minuten kom ik er achter dat het advies van Nintendo een behoorlijke kern van waarheid bevat. De gameplay van de minigames is ietwat aan de makkelijke kant voor een geoefende (lees oudere) gamer. Niet voor niets is de doelgroep van de Pokémon Mini 4 tot en met 9 jaar. En nu vind ik mezelf nog best een jonge god maar in deze leeftijdscategorie val ik net niet meer.
Kiddies en verwoede Pokémon fans kunnen zich er echter perfect op uitleven, zeker als je een battle in de Multiplayer mode aangaat met een vriendje met behulp van het infraroodsignaal.
De besturing zit opvallend goed in elkaar voor zo'n mini-mini console. De A- en B- buttons zijn op de goede plek geplaatst, de extra C-knop is makkelijk bereikbaar maar laat zich wel wat lastiger besturen en de D-pad doet wat hij moet doen.
Alhoewel het schermpje klein is, kun je alles prima volgen. Dat is mede te danken aan de gameplay van de vier spelletjes die echt toegespitst is op het mini-scherm. Het enige nadeel is het geluid. Niet dat dat slecht is, integendeel, maar je kunt het naar mijn weten niet afzetten. En dat leverde me in de trein van Haarlem naar Breda een pittige discussie op.

■ BLACK & WHITE 2 & BLACK & WHITE: NEXT GENERATION

Lionhead heeft eindelijk wat inhoudelijke details prijsgegeven over Black & White 2. De nadruk zal in deel twee op knokken liggen. Knokken tussen verschillende volkeren en als Goede of Kwade God is het aan jou om deze conflicten uit te praten of juist aan te wakkeren.
De battles hangen voor een groot deel af van je Batallion Commander; een volgeling die jij als God kan beïnvloeden. Daarnaast zal ook metaal als te winnen grondstof een rol spelen, naast hout, graan en vis. Metaal is nodig voor wapens en een uitrusting voor de legertjes.
Wat de rol van je Wezen in dit alles is, is nog onduidelijk al zal hij natuurlijk met een hele reeks nieuwe miracles van doorslaggevende betekenis zijn, zowel in oorlogs- als in vredestijd.
Intussen houdt Lionhead krampachtig vast aan B&W op consoles. Op de PSX en de DC zijn de onaffe poorts inmiddels een roemloze dood gestorven (evenals de vele tienduizenden dollars die over de balk zijn gesmeten), toch wil Lionhead B&W naar de PS2 en Xbox brengen onder de naam Next Generation. Het zal een aanpassing zijn van het originele spel waarbij je het Goddelijke Wezen direct bestuurt en de gameplay meer action georiënteerd is. To be continued...

RETRO

Zucht..., Arkanoid, Pac-Man, Boulderdash... wie kent ze nog? Die good old, ouderwetse simpele arcadegames die er zo lelijk uitzagen (in vergelijking met het 3D geweld van nu) maar zo verslavend waren.
Mis je die tijd af en toe? Dan kun je naar het volgende adres surfen: www.freegames.de/arc.htm. Je vindt hier tientallen klassieke spelletjes of grappige klonen van retro-games als Bomberman, Capman (Pac-Man) Disasteroids 3D (Asteroids) en nog heel veel meer.
Het mooie is dat alle games gratis te downloaden zijn en keurig onder alle Windows versies draaien.



■ PRIJSVRAAG ECKS VS SEVER



Op de redactie vindt regelmatig een deathmatch plaats, nee niet op een state of the art PC maar met z'n vieren in een kringetje, een hoop snoeren die naar elkaar leiden, allemaal een GBA in de knuisten en een exemplaar van Ecks VS Sever in het apparaatje. Een opgefokt zooitje, zeker wanneer PU baas Niels voor de zoveelste keer Ed aan het snipen is.
Nu mogen wij zes exemplaren van deze GBA game aan jullie weggeven. Wat je hiervoor moet doen is vrij eenvoudig. Zet op papier jouw succesformule om de ultieme deathmatch koning te worden. De zes leukste en origineelste inzenders worden beloond met de game.
Stuur je inzending naar:
Power Unlimited o.v.v. Ecks VS Sever
Postbus 1914 2003 BA Haarlem
Of mail naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl
en vermeld als onderwerp 'Ecks VS Sever'

■ TEAM FORTRESS 2 DEZE HERFST? PC

Altijd leuk, die websites die online gamesoftware verkopen zoals bijvoorbeeld EBgames. Volgens deze website zou het langverwachte en volgens onze info diep weggestopte Team Fortress 2 doodleuk op 1 oktober dit jaar in de winkels moeten liggen.
Aangezien nog geen enkele gamewebsite of publisher hier met één letter over heeft gerept, heeft EBgames dus de primeur! Een house scoop of gebakken lucht? Wij vrezen het laatste. Op de aankomende E3 zullen we de waarheid rond de TF 2 klucht boven tafel zien te krijgen.
Voor 'your amusement' of preorder surf je naar *www.ebgames.com*

TEAM FORTRESS 2 BROTHERS ARMS



Price: $49.99
Pre-order
Add to

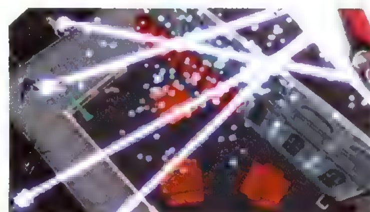
ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

FREEDOM FORCE

Een verrassende en humoristische action-hero game in een cartoony jasje. De demo is zeker de moeite waard.
Score: ★★★★☆
www.irrationalgames.com



WARRIOR KINGS

250 Mb demo van het grootse Warrior Kings; een fantastische middeleeuwse fantasy 3D RTS. Verplichte download!
Score: ★★★★★
www.avault.com/pcrl/demo_temp.asp?game=warkings

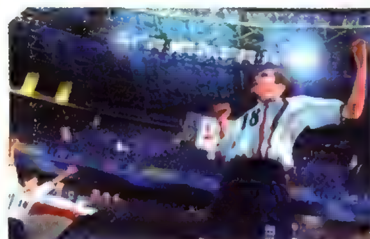


MOBILE FORCES

Shooter met voertuigen die draait onder (de oude) Unreal Tournament Engine. Hop samen met teammaat in een jeep of buggy en knallen maar. Aardig.
Score: ★★★☆☆
www.mobileforces.com

FIFA WORLD CUP 2002

De officiële demo van FIFA 2002 World Cup is wel heel karig. Je kunt slechts één wedstrijd spelen (Mexico - Uruguay) en die duurt maar 2 minuten. Dat had wel een onsje meer mogen zijn, hoor!
Score: ★☆☆☆☆
http://nl.worldcup.europe.ea.com/



DRAGON THRONE

Het zich in het feodale China afspelende Dragon Throne lijkt verdacht veel op Three Kingdoms van Eidos van een jaar geleden. Een tutorial en drie gewone missies geven je een smakelijk voorproefje.
Score: ★★★☆☆
www.strategyfirst.com/en/

NAVY SEALS



Na een gigantisch lange ontwikkeltijd ziet ie dan eindelijk het licht: de Quake III MOD Navy Seals - Covert Operations. Tactical teamplay, realistische settings en heel veel wapens zetten deze MOD in het zonnetje.
Het spel is nog bèta maar is wel al te downloaden. De echte Urban Terror freaks kunnen hier niet omheen. De heldere interface, de prachtige wapenmodellen en de smeuïge wapensounds mogen er zijn. Voor een complete lijst met features en downloads surf je naar *www.ns-co.net*.

JAILBREAK III





De derde editie van Jailbreak is uit. Deze UT conversie, die weer een variant is op de bekende Quake series, laat je met twee teams tegen elkaar knallen. Ben je geraakt dan ga je naar de gevangenis, schiet je een tegenstander door zijn knieën, gaat hij naar een gevangenis. Beide partijen hebben een jail-release knop die een half uitgedund team in een keer weer in de strijd kan brengen. Daarnaast kan je ook human ladders vormen, waarmee je soms kan uitbreken. Jailbreak III is de nieuwste versie, met nieuwe spelomgevingen, updates en nog veel meer. Super funny en verslavend. *www.planetjailbreak.com*

MODS & MAPS

Gamers die meer uit Ghost Recon en Desert Siege willen halen, surfen naar *www.ghostrecon.net/html/files.htm*. Maps, patches en updates houden je wel weer even bezig.
Via *www.valve-erc.com* kunnen de knutselaars Valve's Hammer editor downloaden. Hammer is de opvolger van Worldcraft 3.3; de overbekende Half-Life map editor.
Westwood is twee nieuwe multiplayer maps aan het testen voor C&C: Renegade. Het leuke is dat er airborn units in zitten. De GDI krijgt de Orca, een helikopter voorzien van zware machineguns en raketten. De NOD kan rekenen op de Apache Attack heli, eveneens met machineguns en raketten. De Chinook zal voor beide partijen beschikbaar zijn. *www.westwood.com*

In de UT community is de buzz al een tijdje te horen. Een nieuwe map voor deze online shooter schijnt een buzz-revolutie. Een recensie en een link van de CTF-lengthy map vind je op *www.planetunreal.com/mapreviews/CTF-lengthy.htm*
Er is een map te downloaden voor Medal Of Honor. The Race For Remagen is een Team of Round-based DM map en bevat allerlei lekkere .30 kaliber guns, wist-bulgen en heel veel ander goodies. Te downloaden op *www.mohcenter.com/downloads/maps.phtml?id=12897&language=en*
Op dezelfde website (*www.mohcenter.com*) kun je ook een Bin Laden skin downloaden en een bloedspat-patch ophalen voor EA's succesvolle WOII shooter.

EVERQUEST PLANE OF POWER

Een nieuwe Asheron's Call mag dan op komst zijn, diens grootste concurrent, Everquest komt alweer met haar vierde add-on: The Planes of Power.
In deze uitbreiding zul je de goden van Norath kunnen spelen en word je overladen met nieuwe queesten. Zo kun je onder meer achttien nieuwe planar zones verwachten, heel veel verse opdrachten en avonturen, honderden nieuwe items en monsters, twee nieuwe steden, één overkoepelende verhaallijn, opgepoetste graphics en verdere karakter uitbreiding.
Voor meer info en achtergronden ga je naar
http://everquest.station.sony.com/power/features.jsp



ONLINE FLASH

- Patch 1.31 voor RTCW is te downloaden
- Multiplayer servers van Jedi Knight II: Jedi Outcast zijn bij het Nederlandse Gamepoint reeds online: www.gamepoint.net
- World Of Warcraft blijft de gemoederen bezig houden. DE MMORPG van Blizzard in het Warcraft universum heeft inmiddels zijn derde dagboek editie online staan. www.blizzard.com/wow
- Need For Speed: Motor City Online komt waarschijnlijk niet in Europa uit.
- Wegens naamsverwarring heet Unreal 2 tegenwoordig Unreal Episode 2 en UT 2 gaat verder onder de naam Unreal Tournament 2003. Aangezien die laatste de nadruk legt op online gameplay heeft Epic de online componenten uit Unreal Episode 2 er maar helemaal uit gesloopt.

PC

Blizzard / Vivendi Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.blizzard.com/war3

VERWACHT: Q2 2002

Warcraft III lijkt de magie van de oude games nieuw leven in te blazen en tegelijkertijd zorgen de helden voor de nodige verdieping. Nog even volhouden, het lange wachten is bijna voorbij.






Oké Jan, we zullen niet ontkennen dat 't er best aardig uitziet.


... maar graag wel een beetje objectief blijven hè?

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS BATTLE.NET BÈTA-TEST


Leuk hoor maar 't is natuurlijk geen Colin McRae.

Zou het dan toch geholpen hebben, dat Orc altaartje ter ere van Warcraft III? Hoe dan ook, sinds de Battle.net bèta van Reign Of Chaos op de mat viel, is Jan helemaal van de wereld.

Vaste PU-lezers weten hoe ik Warcraft in het algemeen en Orcs in het bijzonder vereer. Die zullen dan ook begrijpen dat ik een heus ritueel heb gehouden toen ik het felbegeerde CD-rommetje eindelijk in mijn knuisten had.
Let wel; de Battle.net bèta is puur online multiplayer. Geen introfilm, geen singleplayer campagne, geen meeslepende verhaallijn... Hierdoor mist de experience die speciale magie die de singleplayer wel heeft. Maar liever iets dan niets natuurlijk. Van een RPS (een role-playing strategy) is Warcraft III een RTS met RPG elementen geworden. Gelukkig zijn de heroes nog steeds van wezenlijk belang. Naast het samenstellen van een leger, het upgraden van gebouwen en het vergaren van goud en hout, dien je je held(en) erop uit te sturen voor experience. Hiermee kan hij meer spreuken leren, sterker worden en vervult hij een allesbepalende rol in grote gevechten. Gewoon de tankrush tactiek handhaven zonder je held te ontwikkelen, levert je weinig overwinningen op.

HUMANS & ORCS

Aangezien de basics van Warcraft III bij de meesten nu toch wel bekend mogen zijn, focus ik me op de helden en hun uitwerking. Bij de humans zijn er drie helden te weten Paladin, Archmage en de Dwarven Mountain King. De Ranger is er niet langer. Ook vreemd is dat de Paladin niet (meer) op de website van Blizzard staat maar dat je hem wel kan kiezen in de bèta. Bij de Orcs zijn de helden The Blade Master, Tauren Chieftain en de Farseer. De Tauren kan zichzelf met genoeg mana uit de dood doen herrijzen en is lastig uit te schakelen. The Blade Master is vrij allround en o.a. zijn Wind Walking vaardigheid maakt hem uniek.
Als derde zijn er de Night Elves met de Demon Hunter, Keeper of the Grove en Priestess of the Moon in de gelederen. De Demon Hunter kan zelf ook in een demon veranderen en dan wordt het een enorme bad boy from hell!
De Undead kunnen rekenen op The Death Knight, Dread Lord en Lich. Vampiric Aura; een donker kunstje van De Dread Lord maakt dat de Undead eenheden levensenergie wegzuigen. Een zeer heftige power.
Nog heftiger is de Death Knight's spell of Animate Death. Wanneer hij deze inzet komen de zes meest krachtige, gesneuvelde eenheden opnieuw tot leven. Hier tover je dus in een keer een mini-legertje tevoorschijn dat een op handen zijnde victorie in een keer kan omdraaien tot een onverbiddelijke nederlaag.

3D

Tijdens de ontwikkeling van Warcraft 3 is er nogal eens gediscussieerd over de voor- en nadelen van 3D. Maar het spel, en daar zullen veel gamers blij mee zijn, speelt nog gewoon alsof het 2D is. Mede door de vaste camerahoek (de map is niet roteerbaar zoals in Myth) maar ook omdat Blizzard de engine in dienst heeft gesteld van het type gameplay en niet andersom.

Het voordeel van 3D is dat je door in te zoomen midden in de actie zit. Voor het overzicht is de look van bovenaf het beste maar voor meer in your face detail levert de zoomfunctie een prachtig resultaat op.
Ook de animaties van eenheden en details van gebouwen zijn zonder meer fraai, al komen de grotere units (vliegende draken bijvoorbeeld) wel erg hoekig over. De special effects zoals bliksemInslagen, vuurballen en ijspegels maken de magie mooi af. Het ziet er dus naar uit dat Blizzard's transitie van 2D naar 3D volkomen geslaagd is. ◀


Stukkie van de kerk in brand. Nou, dat moet in de krant.


En dit is gewoon van Scotty afgekeken.

Illusion Softworks / GOD games / Take 2 / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.mafia-game.com PC

JAN [redacted] VERWACHT: Q2 2002

Mafia is enorm ambitieus en barst van de potentie. Tegelijkertijd zit het spel nog boordevol bugs. Er is nog heel veel glad te strijken.



MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

De makers van Hidden & Dangerous zijn momenteel druk bezig de laatste hand te leggen aan Mafia: The City Of Lost Heaven. Hebben we hier te maken met een game 'you can't refuse'?

Op papier is Mafia een natte droom. Afgezien van het feit dat Illusion Softworks haar nieuwe kindje steevast met een 'f' te weinig spelt, valt er in theorie weinig op aan te merken.
Het moet fantastisch zijn om als maffioos rond te lopen in een levende, jaren dertig stad, met een honkbalknuppel rivaliserende bendes in elkaar te slaan, in meer dan zestig oldtimers te rijden, banken te overvallen, cafés te doorzeven, shootouts uit te voeren, gebouwen op te blazen, ambtenaren om te kopen en illegale whisky te verschepen.
Allemaal beloften die tot leven moeten komen in deze game.
Echter, toen we het spel de laatste keer op de E3 zagen, was er teleurstelling. De makers lieten slechts een enkel autootje zien dat je stuk kon slaan en beschieten. Leuk, maar waar was de gameplay? Inmiddels heb ik een (rammelende) bèta in bezit en dat geeft me de gelegenheid een update te geven omtrent dit ambitieuze spel.

LEVENDE STAD

De bèta toonde een enorme levende stad waarbij dag- en nachtmissies elkaar afwisselen. Het autoverkeer en de inwoners van Lost Heaven hebben hun eigen agenda en je hebt daadwerkelijk het gevoel in een levende stad te lopen of te rijden. Stoplichten werken, cops patrouilleren en mensen lopen heen en weer. Je kunt op klaarlichte dag voor de grap een voorbijganger bont en blauw slaan of doorzeven, alleen de kans dat je ingerekend wordt, is dan groot.
Ga je van outdoor naar indoor dan verschijnt er een laadbalkje in beeld. Dit is storend maar als je het detail ziet van zowel binnen- als buitenlevels heb je dat er waarschijnlijk wel voor over. Binnenin krijgen de missies een Hitman tintje waarbij je de omgeving moet verkennen alvorens iets te stelen, iemand te killen, een bom te plaatsen of iets dergelijks. Soms moet je je verkleden als matroos of ober om dichterbij je target te komen (de burgemeester, een bendelid etc.).

OLD-TIMERS

Het rijden in old-timers speelt een grote rol in Mafia. Zo zul je vaak van A naar B rijden, al dan niet daartoe geïnstrueerd. Bovendien hebben alle zestig wagens een eigen handeling en zul je races houden, op tijd scheuren, politiewagens van je af schudden en meer van dergelijke vermakelijke taferelen. Het is ook wel logisch daar de stad uit een slordige 30 vierkante kilometer bestaat en om dat nu allemaal lopend af te leggen... Naast bolides kun je gebruik maken van de bus en de tram die in real-time hun schema's afwerken.
Of de race-onderdelen ook als losse modes beschikbaar komen, is nog onzeker. Naast de overall verhaallijn met meer dan twintig aaneengeschakelde missies zijn de mogelijkheden voor een soort maffiose Midtown Madness natuurlijk talrijk. Een Free Cruise mode of een Cop vs Robber optie (al dan niet online) zouden de gameplay van Mafia alleen maar verlengen. Hopelijk komt Illusion Softworks binnenkort met het antwoord. ◀


Waar zouden we dat paardenhoofd eens verstoppen?


"Met de groeten van Ed Poweroni!"


"Ach, op je wang bijten doet ook pijn moet je maar denken."

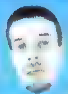

Dat wordt een moeilijke opdracht. Eerst effe saven. Hahaha.


En nou vol gas achteruit!

SCI / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.conflictdesertstorm.com

PLAYSTATION 2

VERWACHT: Q2 2002


JEROEN

Conflict Desert Storm is een ruwe diamant die echter nog flink bijgeschaafd zal moeten worden, willen we het ooit een topper kunnen noemen.



CONFLICT DESERT STORM

Teambased tactical shooters zijn schaars op de PlayStation 2, wellicht kan Conflict Desert Storm als voorloper fungeren om daar verandering in te brengen.

Het grootste struikelblok voor veel developers tijdens het produceren van teambased tactical shooters voor een console, is het ontwikkelen van een goede interface. Bij een PC heb je een toetsenbord tot je beschikking waarop je middels knoppen(combinaties) kunt schieten, lopen, strafen, van wapen wisselen, secondary firepower inschakelen etc. Met een joypad kom je hiervoor gewoon buttons te kort.
Dit probleem lijken de mannen en vrouwen van SCI goed opgelost te hebben. De interface is zo simpel in elkaar gezet dat zelfs mijn niet al te snuggere buurjongen van zeven er mee om kan gaan (alleen het wisselen van wapen is nog lang niet wat het zou moeten zijn).

SMART THINKING

Ook op het gebied van Artificial Intelligence hebben de gasten van SCI goed werk afgeleverd. Vijanden schuilen achter rotsen of kisten en snipen je zodra je in hun blikveld komt. Maar ook jouw teamleden beschikken over de nodige intelligentie; zo kan je met een paar simpele commando's je manschappen in stelling brengen en een hinderlaag leggen. Op het moment dat de vijand in zicht komt, openen jouw teamleden het vuur op de arme sloebers.
Een ander punt waaruit blijkt dat Conflict Desert Sorm over een sterke A.I. beschikt, is de manier waarop je manschappen zelfstandig van wapen wisselen als men een gepantserd voertuig in het vizier heeft. Ze zullen dan een anti-tank raketwerper in de handen nemen of met handgranaten gaan gooien. That's smart thinking.

ERVARING

Net als in real life kun je als soldaat steeds beter worden in het gebruik van bepaalde wapens. Zo hebben je vier teammates allemaal hun specialisme (sniper, demolition expert, recon en heavy gunner).
Al deze mannen hebben hun eigen wapens en hoe vaker ze een bepaald soort wapen gebruiken, hoe beter ze ermee leren omgaan. Die ervaring zie je goed terug in de manier waarop er bijvoorbeeld op de terugslag van een wapen wordt gereageerd. Hoe meer ervaring een teammate heeft, hoe sneller hij het geweer weer in zijn oude positie terugbrengt. Bij de demolition expert merk je dat hij het plaatsen van explosieven gedurende het spel steeds sneller weet uit te voeren.

GRAPHICS

Eerlijkheid gebied mij te zeggen dat de graphics in deze vroege versie niet echt van hoge kwaliteit waren. Het zag er allemaal nog wat kartelig en grijs uit, ook miste ik in first-person view de loop van mijn geweer. De animatie van mijn teamgenoten en vijanden haperde eveneens op sommige momenten.
Wat al wel behoorlijk oogt, zijn de explosies van bijvoorbeeld handgranaten en het inslaan van anti-tank raketten. Oog voor details hebben ze ook bij SCI, zo zien de schaduwen er nu al erg goed uit, zeker als je een laagstaande zon tegemoet loopt. Hoewel de mannen van SCI de komende maanden nog effe flink de handen uit de mouwen moeten steken, heeft Conflict Desert Storm genoeg potentie om een dope gamepie te worden.


Toen hun hotel onder vuur werd genomen, dachten vele bejaarde overwinteraars met weemoed terug aan kroketten, kwakkelwinters en kleinkinderen.


"Wil de eigenaar van die roze Hyundai Pony z'n auto zo snel mogelijk verwijderen!"


Luid gejuich steeg op toen eindelijk de slagroomtaarten voor de compagnie arriveerden.


"Zie je dat, allemaal van de sokken geblazen door die vreselijke desert storm."


"Wat zeg je schat, na m'n werk nog even een pak van die Heinz saus VOOR OP DE PASTA meenemen?"


"Zo vriend, alle Heinz saus VOOR OP DE PASTA gemorst. Zal je vrouw blij mee wezen."



CUBE DA HO

MIYAMOTO OVER DE XBOX



"De Xbox is een mooi apparaat maar de controller is echt veel te groot en ongemakkelijk. Lachend: weet je, Japanners dragen thuis niet eens schoenen, ze halen niet graag kolossale dingen in huis! Kijk naar de GameCube, het is een praktisch ding!"

TRIFORCE BOARD: ARCADE ON DA CUBE

Op basis van de GameCube-hardware heeft Nintendo in samenwerking met Sega en Namco een kleine maar uiterst krachtige arcademotor gemaakt: het Triforce Board. Voor de onwetenden onder ons: de Triforce is een object uit de Zelda-serie dat symbool staat voor de samensmelting en onderlinge versterking van drie goddelijke krachten.



Het Triforce Board zal gebruikt worden om op eenvoudige en snelle wijze arcadegames te kunnen maken voor speelhalkasten. Of Nintendo zelf weer games voor speelhallen gaat maken is nog niet bekend (al is de naam Punch Out gevallen), zeker is dat Namco, Sega en zeer waarschijnlijk ook Capcom in de toekomst hun grote arcade-hits zullen uitbrengen op het Triforce Board.
Omdat de architectuur van het Triforce Board vrijwel identiek is aan die van de GameCube, kunnen Cube-bezitters in de loop van 2003 een constante stroom arcadegames verwachten. Helaas, behalve World Cup Championship Football van Sega, zijn nog geen titels aangekondigd.

MIYAMOTO OVER TRIFORCE BOARD

"We hebben het Triforce Board nog maar kort geleden aangekondigd maar we zijn al heel lang bezig met onderhandelingen en ontwikkeling van software. Binnenkort zullen we verschillende software-titels bekend maken die gebruik zullen maken van de hardware, sommige van deze titels zullen gamers aangenaam verrassen!"



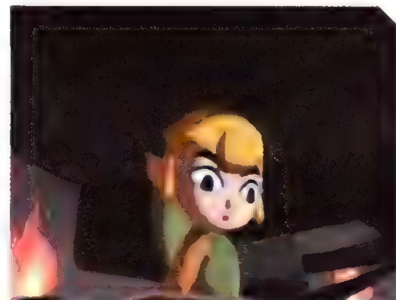
Nou, daar is ie dan. Ruim acht maanden na de Jappen en een dik half jaar na de Yanks kunnen we in de Benelux nu ook een Cube halen. De prijs valt mee, er zitten enkele hele leuke games bij het eerste aanbod en ook de aangekondigde toekomstige releases liegen er niet om. Alles wijst erop dat PS2 en Xbox in de Cube een waardige tegenstander zullen vinden. Game on Nintendo!

Op en vlak na de lancering is een aantal hele leuke spellen voor de Cube te krijgen maar de console zal zijn ware potentieel pas op de lange duur kunnen bewijzen. Als we de meest veelbelovende van de aangekondigde games op een rijtje zetten, openbaart zich een zonnige toekomst.
De N64 was een puike spelmachine waarop heel wat toffe games zijn verschenen maar over het algemeen was het software aanbod gewoon te karig, met akelig grote gaten in de line-up van sommige genres. Nintendo zet daarom alles op alles om dergelijke gaten in het aanbod voor de Cube te dichten. Enkele van de verplichte vervolgspellen zijn uitbesteed aan second party's, zodat de first party's van Nintendo meer ruimte hebben voor origineel werk. Daarnaast heeft Nintendo de banden met third party's strak aangetrokken. Op deze pagina's een vluchtige blik op reeds aangekondigde titels die we niet willen missen!

HIGH FIVE FOR DA CUBE!

Dat de third party's hun best doen geloven we wel, maar de vijf spellen waar we het meest naar uitzien komen allemaal van Nintendo's eerste en tweede partijtjes.

Legend Of Zelda
De legende van Zelda heeft enkele van de meest bejubelde spellen aller tijden voortgebracht en de eerste Zelda voor de Cube belooft weer alles te bieden wat de serie tot zo'n succes heeft gemaakt. Revolutionaire gameplay, een vernieuwende visuele stijl, sfeervolle omgevingen en diepgravende puzzels.
Het kippenvel beklimt reeds onze schouderbladen want volgens Miyamoto zal de nieuwe Legend of Zelda nog dit jaar het licht zien! Wij gaan 'm in mei al even checken.
En als Jurjen niet ophoudt om met een glazige blik in zijn ogen melancholische melodieën te fluiten, iedere keer als het woord Zelda valt, stampen we die Ocarina in z'n grote muil.





Metroid Prime
Iedereen die al op voorhand wist te melden dat Retro en Nintendo er nooit in zouden slagen een waardige

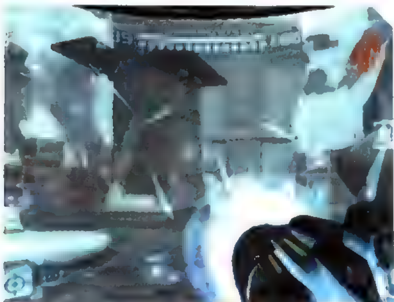
IS IN USE!





opvolger van de legendarische Metroid-games in 3D te maken, blijkt voor z'n beurt te hebben gesproken. Sinds Nintendo de eerste echte gameplay-beelden toonde, kunnen deze zeiksokken hun voorbarige woorden inslikken.
Het lijkt erop dat Nintendo (na GoldenEye) opnieuw de wetten van het first person-genre zal herschrijven; Metroid Prime zal bewijzen dat er in first person meer mogelijk is dan sneaken, schieten en schakelaars omzetten.
Een Europese releasedate in helaas nog niet bekend, de game zal eind 2002 in de VS worden uitgebracht.







Mario Sunshine
Hij heeft de launch gemist maar dat komt ons lollige bollige loodgietertje dit jaar nog even goedmaken met een portie ouderwetse Nintendo-fun. Miyamoto belooft ons de gameplay uit Mario 64, aangevuld met transformerende werelden, verfspuwende mafkezen en een wazig waterpistooltje.
Op de E3 gaan we zien hoe een en ander precies in elkaar steekt. Een maand of wat later kun je het zelf bekijken want tegen de herfst komt Mario Sunshine naar Europa. Inclusief Yoshi!



Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
Rare staat er om bekend dat ze graag verwachtingen overtreffen en met Star Fox gaan ze weer helemaal los. We hebben al wat stukjes van de game mogen zien en spelen en dit wordt ongetwijfeld een van de mooiste en grootste videogames voor de Cube.
Eentje om in de gaten te houden dus, als je tenminste niet vies bent van een avontuurlijk actiespel waarin je kunt vliegen, racen, rennen, schieten, vechten, puzzelen, en, uuuh, genieten van halfnaakte vossenvrouwtjes.
In september lanceert men het avontuur in de VS, eind 2002 moet de game ook in Europa zijn uitgebracht.

ADVIESPRIJZEN

GameCube + 1 controller: 259 Euro
Software: 59 Euro
Watch your wallet: op 't moment van schrijven zijn er diverse winkels die prijzen aankondigen die hoger liggen dan de adviesprijzen die door Nintendo worden geadviseerd. We noemen nog geen namen, maar geven bij deze een rode kaart aan alle schraperige spellenboeren die zich op deze schaamteloze wijze wensen te verrijken.
Winkeliers van de Benelux: wenst u niet het doelwit te worden van een haatcampagne van onze redactionele kaalkoppen – onder leiding van een woesteling die een zelfgeslachte marmot als kapsel draagt – dan kunt u maar beter de prijzen per direct normaliseren. Overtreders worden in toekomstige PU's aan de schandpaal genageld!





CUBE: DA LAUNCH GAMES

Vanaf 3 mei 2002 liggen samen met de GameCube de volgende spellen in de winkel: Wave Race: Blue Storm, Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II, Sonic Adventure 2 Battle, Tony Hawk Pro Skater 3, Super Monkey Ball, International Superstar Soccer 2, ESPN Winter Sports, Spiderman, Tarzan Untamed, Batman Vengeance, Donald Duck Quack Attack, Crazy Taxi, Burnout, Dave Mirra Freestyle BMX, NHL Hitz, Gauntlet Dark Legacy, Universal Studios, Batman, Tetris World en 2002 FIFA World Cup.



Luigi's Mansion.

PU TOP 5 LAUNCH-GAMES

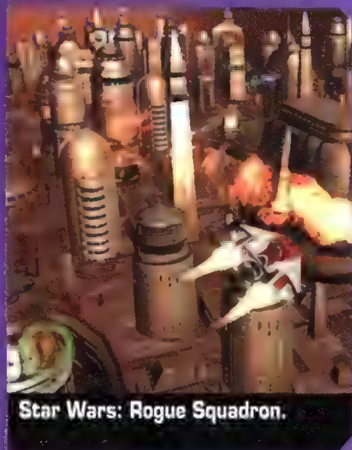
1 MONKEY BALL
95% in PU 4. Jurjen: "Ik zal niet ontkennen dat op dit moment de beste game voor de Cube door Sega wordt geleverd."

2 WAVE RACE: BLUE STORM
90% in PU 3. Jurjen: "Bedwing de golven met een droge keel en klamme handen. Dit intense gevecht met de elementen mag geen Cube-bezitter laten varen."

3 STAR WARS: ROGUE SQUADRON
88% in deze PU. Jan: "Rogue Leader is dé Star Wars game die de eerste drie films zo dicht benadert dat je er als fan tranen van in je ogen krijgt. Een tikkeltje kort, maar desalniettemin een fantastische ervaring."

4 TONY HAWKS PRO SKATER 3
84% in deze PU. Jan: "Heb je nog geen Hawk game in the house maar wel een NGC dan kun deze titel blind aanschaffen."

5 LUIGI'S MANSION
78% in PU 2. Jurjen: "Luigi doet een dappere poging zich uit de schaduw van zijn grote broer te knokken. Voor een deel slaagt hij daar ook in."


Star Wars: Rogue Squadron.

MIYAMOTO OVER RESIDENT EVIL

"Wij hebben Capcom niet benaderd, het was juist andersom! Shinji Mikami belde me op en vertelde me dat hij Resident Evil het liefst voor de GameCube zou maken. Hij was echter bang dat de game te gewelddadig zou zijn voor Nintendo. Ik stelde hem gerust en vertelde hem dat geweld geen item was, en dat hij mocht maken wat hij wilde."



EN DAN? TOP 5 NA LAUNCH


Super Smash Bros. Melee

1. Super Smash Bros. Melee (24 mei)
2. Pikmin (14 juni)
3. Bloody Roar: Primal Fury (5 juni)
4. Spider-Man: The Movie (3 juni)
5. Virtua Striker 3 (juni of juli)

Perfect Dark Zero
Behalve een vaag demootje hebben we nog helemaal niets van Perfect Dark Zero mogen zien. Toch heeft deze game onze top 5 gehaald, al was het maar om de roemrijke reputatie die Rare heeft hoog te houden op het zenuwslopende terrein van de first person shooters.
De eerste Perfect Dark leverde al bijna levensechte graphics, we zullen eens zien hoe dicht de boys bij fotorealisme komen met de power van de Cube!
Volgens recente geruchten zal ook deze game nog in 2002 worden uitgebracht maar een release in de zomer van 2003 lijkt ons aannemelijker.

RETURN OF DA CAPCOM!

Een van de third party's die Nintendo na het 16 bits tijdperk behoorlijk heeft laten vallen is Capcom. Met de komst van de Cube is deze invloedrijke spellenmaker weer terug in het kamp van Nintendo, met als grote verrassing de Resident Evil-reeks exclusief op de Cube.
De remake van het eerste deel is inmiddels uitgebracht in Japan. Er zullen nog ports verschijnen van Resident Evil 2 en Code: Veronica, gevolgd door geheel originele horroravontuurtjes als Resident Evil 4 en Resident Evil Zero.
Capcom heeft echter meer in petto voor de Cube-bezitter. Zo werkt Shinji Mikami (het verknipte brein achter Resident Evil en Devil May Cry) alweer een tijdje aan een spel met de opmerkelijke titel CAS Ra en werd onlangs nog een andere mysterieuze titel door Capcom aan de releaselijst van de Cube toegevoegd: Glass Rose.
Minder mysterieus zijn de aankondigingen van Capcom VS SNK 2 (kom op zeg, waarom niet deel 3?), Mickey Mouse en Mega Man Cube. Ondertussen hopen we op een poort van het machtig mooie Maximo, een game die naar onze bescheiden mening uitstekend aansluit bij het Nintendo-gevoel.





ROUND CUBE: FIGHT!

Liefhebbers van vechtspellen waren terecht teleurgesteld in de N64. Nu is het niet zo dat de GameCube ineens de ultieme console voor vechtersbazen wordt maar met de eerste aankondigingen gaat het in ieder geval de goede kant op.
Top of the bill is natuurlijk Soul Calibur 2 (zie plaatje), de voorloper op de Dreamcast wordt door velen beschouwd als het beste en mooiste vechtspel tot op heden. Exclusief voor de Cube komt Konami met Rave Groove Adventure: Fighting Live, gebaseerd op een Japanse tekenfilm, inclusief mogelijkheid tot interactie met de tegenhanger op de GBA.



Vrijwel hetzelfde geldt voor Battle Houshin van Koei, een vechtspel dat zal kunnen communiceren met de RPG Magican Houshin voor de GBA. Bloody Roar: Primal Fury is een remake van Bloody Roar 3 (PS2), maar dan wel met zes nieuwe levels, twee nieuwe vechtersbazen en sterk verbeterde graphics.
Natuurlijk zullen er ook de nodige Wrestlinggames op de Cube verschijnen, zoals Legends of Wrestling en WWF Wrestlemania X8, daarnaast is met Ultimate Fighting Championship tevens de eerste freefighter aangekondigd. Knokplezier met een vleugje nostalgie vinden we in Mortal Kombat: Deadly Alliance en Capcom VS SNK2, terwijl er steeds meer aanwijzingen voor een mogelijke nieuwe Killer Instinct en een speciale versie van Virtua Fighter 4 komen bovendrijven.

Bits Studios / Fox Interactive / Vivendi / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.bitsstudios.com/preview_diehard.asp PREVIEW

JAN

Hoezo Nintendo kiddy? Met Die Hard Vendetta onderstreept Fox Interactive dat de kubus van de Japanse gigant meer wordt dan een thuishaven voor dikbuikige loodgieters, rondrennende bloemetjes en pimpelpaarse Pokémon.

DIE HARD: VENDETTA

Toen ik onlangs de eer had om in Parijs naar de Vivendi 2002 line-up te kijken (zie ook elders in dit nummer), was er één titel die vriend en vijand verraste en dat was Die Hard Vendetta voor de Nintendo GameCube. Een game die nog in een pril stadium verkeerde maar bijna alle aandacht naar zich toetrok in de FOX presentatieruimte.

Het leuke is dat je de game met zowel Jonh McClane als met diens dochter kan spelen, wisselend per situatie.

Het verhaal speelt zich voor een groot deel af in LA waar John inmiddels van een welverdiend pensioen geniet. Echter, zijn dochter is net fris van de politieschool af en komt oog in oog te staan met de zoon van Hans Gruber; de terrorist uit de eerste film. En Gruber junior heeft nog een rekeningetje open staan.

GIJZELEN

De graphics van Vendetta spatten van het scherm. Deze first-person shooter ziet er gelikt uit en leek me zelfs mooier en scherper dan de aankomende Turok.

Daarnaast is de sfeer grimmig en donker. De tocht van McClane en dochter leidt door metrostations, donkere steegjes, het nachtelijke LA en nog veel meer spooky settings. Een onderdeel speelt zich af in een psychiatrische inrichting, waar je de patiënten met hun hoofd tegen de muur ziet bonken.

Een vernieuwend onderdeel in de gameplay is dat je als speler een terrorist of politieagent van achteren kunt besluipen en dan met mes of pistool kunt gijzelen om jezelf zo door een situatie heen te loodsen.

Zoals je van McClane mocht verwachten, zal zijn wapenarsenaal allesbehalve kinderachtig zijn; van mitrailleurs tot garanaten, shotguns, vlammenwerpers en rocketlaunchers.

Neem daarbij de open structuur van de game en de interactie (auto's die je kunt opblazen, kasten die je voor deuren kunt smijten als barricade etc.) en je hebt een Bruce Willis waardig avontuur, exclusief op de next gen console waar je het misschien wel het minst van had verwacht!



Logisch dat ie blij is. Pleegt een zelfmoordaanslag en overleeft 't!



'Deze uitzending wordt zodadelijk onderbroken door een politiebericht.'


"Ja sorry, ik had die boeken vorige week al terug moeten brengen."

Square / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.squaresoft.com PREVIEW

JURJEN

Met titels als Lost Kingdoms, Skies of Arcadia, Animal Forest, Golden Sun en Phantasy Star Online in aantocht, lijkt de Cube het gebrek aan RPG's op de N64 ruimschoots goed te gaan maken. Helemaal nu er ook nog een Final Fantasy is aangekondigd!

FINAL FANTASY

Na een breuk van zes jaar hebben Nintendo en Square elkaar weer de hand geschud. Modder en wraakgevoelens zijn netjes aan de kant geveegd, om ruimte te maken voor gezond verstand en iets wat een zeer lucratieve samenwerking kan worden.

Nintendo kan Square immers goed gebruiken om hun GameCube populair te maken bij het (Japanse!) publiek, terwijl Square heel gemakkelijk wat centjes kan bijverdienen door hun Final Fantasy-games uit te brengen op de Game Boy Advance. Kort na de aankondiging van de hernieuwde samenwerking, schoten de aandelen van beide Japanse spellenreuzen dan ook de lucht in.

ONDER DE VLAG VAN SQUARE

Het is Nintendo vooral te doen om ondersteuning van de Cube, terwijl de mannen van Square juist hun afzetgebied willen verbreden met de GBA. Daarbij past Square natuurlijk wel op om goede vriend Sony (voor 19% aandeelhouder van Square!) niet voor het hoofd stoten.

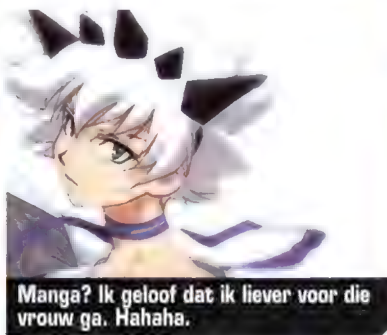
Hiervoor is de volgende deal bedacht: Nintendo geeft een financiële injectie (uit een fonds dat is bedoeld voor beginnende spellenmakers) aan een nieuwe gamestudio die onder de vlag van Square zal opereren, dit onder de - weinig originele - naam Game Designers Studios. Deze studio zal worden gerund door Akitoshio Kawazu, de man die voor Square onder andere werkte aan Legend of Mana en SaGa.

De deal tussen Nintendo en Square houdt in dat Square in ieder geval drie Final Fantasy-spellen uit zal brengen voor de GBA. Eén hiervan zal kunnen communiceren met een Final Fantasy die in de maak is voor de GameCube. Dit zou best eens Final Fantasy Unlimited kunnen zijn, een titel waarvan Square de ontwikkeling eerder al bevestigde (zonder een platform te noemen). Deze game zou zijn gebaseerd op de gelijknamige Japanse animatieserie.

Tot nu toe is echter nog geen enkele titel officieel aangekondigd, al is het bijna zeker dat een van de titels voor de GBA een poort wordt van het strategische Final Fantasy Tactics dat eerder verscheen voor de PSX.

Of Final Fantasy XI (Square heeft eerder gezegd dat deze game voor verschillende spelsystemen zal worden uitgebracht) ook voor de Cube zal verschijnen, is op moment van schrijven nog onbekend.


Ook nog steeds in een winterdipje?


Manga? Ik geloof dat ik liever voor die vrouw ga. Hahaha.

BEELD

Er was op 't moment van schrijven nog geen beeld beschikbaar van Final Fantasy voor de Cube.
Omdat het waarschijnlijk is dat de game zal zijn gebaseerd op FF Unlimited, hebben we een paar artworkjes van deze manga gebruikt.

REVIEW

SCORE 75

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7



SUPER SMASH BROS. MELEE
SINGLEPLAYER

Super Smash Bros. Melee is in Japan en de VS de bestverkochte Cube-titel tot op heden. Om met zekerheid te kunnen vertellen of dat terecht is, leveren we deze maand niet één maar twee reviews van deze game. Voordat Boris en Dre zich in de multiplayer storten, spit Jurjen de spelvarianten voor één speler helemaal door. Is Melee de moeite waard als je voornamelijk in je eentje speelt?

Als gamer zonder rijke papa heb je het deze dagen niet gemakkelijk. Welke console moet je nu kopen? PS2, Xbox of toch de Cube? Alle drie hebben ze hun sterke en zwakke punten. Hardwarecapaciteit, ondersteuning van third parties, internetmogelijkheden, controllerfuncties, prijzen en toekomstige prijsverlagingen... Wie kan zeggen welke punten op de lange duur het belangrijkst blijken?
Sterkste punt van Nintendo is in ieder geval hun ervaring met de ontwikkeling van consolegames. "Make no misstake", zou President Bush zeggen; Nintendo heeft 113 jaar ervaring in het ontwikkelen van spellen. Dan hebben we het in eerste instantie over speelkaarten, bordspellen en robot-armen maar sinds 1970 ook over elektronische speeltjes als beamgun-shooters en, jawel, videogames.
Nintendo's grote doorbraak kwam begin jaren tachtig met de lancering van Game & Watch, Mario en NES. Vanaf die tijd is Nintendo zonder onderbreking succesvol geweest als producent van videogames en ondersteunende hardware. Soms op de eerste plaats, soms op de tweede. Maar altijd aan de top.

UPPERCUT

De laatste twintig jaar heeft Nintendo ons leven verrijkt met honderden spellen, waaronder vele klassiekers. Naast gezichtloze toppers als Excitebike, werd natuurlijk ook optimaal gebruik gemaakt van de aantrekkingskracht van herkenbare spelfiguren. "Echte" helden als Tyson, Bond en Bryant, maar vooral ook fantasiehelden als Samus, Sheik en Snorlax.
De meest herkenbare figuren, achtergronden, voorwerpen en melodieën uit de geschiedenis van Nintendo, worden in Super Smash Bros Melee samengesmeed tot een ijzeren vuist. Hiermee deelt The Big N een uppercut uit aan een ieder die denkt dat videogames begonnen bij Sony's PlayStation en Nintendo's

HAL Laboratory / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl

JURJEN



succes begon bij Pokémon. Een smeuïg statement van Nintendo maar vooral een feest der nostalgie voor iedereen die al beter wist.

DUCK HUNT

Melee is typisch zo'n spel waarmee je instant aan de slag kunt. Selecteer de Classic mode, zet het niveau op Very Easy en hakken maar. Je ontmoet weinig tegenstand en na een kwartiertje heb je de aftiteling alweer bereikt. Dat was het dus? Welnee zeikerd, je bent nauwelijks begonnen.

De game zit volgepakt met spelvarianten en uitdagingen, waarvan dit keer (in tegenstelling tot de voorganger) een groot deel is toegespitst op de enkele speler. Naast de Classic mode kun je bijvoorbeeld terecht in de Adventure mode, met platformachtige levels die zijn gebaseerd op de grootste hits uit de Nintendo-geschiedenis.

Minstens zo leuk is de Event Match, waarin je mag proberen om 51 gevarieerde en behoorlijk pittige gevechtsuitdagingen te voltooien. Ook de Stadium mode houdt je heel wat uurtjes zoet, met grappige opdrachten die zowel behendigheid als strategisch inzicht vereisen.

Tijdens de gevechten verdien je munten die je in een gokautomaat kunt gebruiken om een unieke verzameling Nintendo-standbeeldjes aan te leggen. In totaal zijn er 290 trofeeën te veroveren, allemaal gebaseerd op beroemde en minder beroemde figuren, voorwerpen en moves van Nintendo. Van Dr. Mario tot Doshin the Giant, van de Zero One uit Pokémon Snap tot de eenden uit Duck Hunt.

Alle trofeeën zijn netjes in 3D vormgegeven en je kunt ze vergroten, verkleinen en roteren om ze van alle kanten te bekijken. Tel hierbij de diverse moeilijkheidsniveaus, bonusgames en verborgen extra's, en je kunt maanden vooruit.

OLD SKOOL

De gameplay in Melee is nauwelijks vernieuwend ten opzichte van de voorganger op de N64, hoewel de matpartijen iets zijn uitgediept en de vaardigheden wat gelijkmatiger over de verschillende spelfiguren zijn verdeeld.

Voor de ketters die de eerste Smash Bros nooit hebben gespeeld: de gameplay is uniek, zeker voor een vechtspel. Als ik vertel dat de 3D-vechtersbazen niet af kunnen wijken van een rechte lijn, denk je misschien aan een flutflopper als Streetfighter EX maar Melee speelt gelukkig een stuk minder houterig. Daarnaast zijn verticale bewegingen van zeer groot belang (dankzij de platformrijke arena's) terwijl de willekeurig verschijnende powerups de gameplay een wispelturig karakter geven.

Doel van iedere match is het uit beeld rammen van je tegenstander(s). Het aantal moves dat je hiervoor kunt gebruiken is relatief beperkt maar daarin schuilt juist de kracht van de gameplay. Anders dan in de meeste hedendaagse vechtspellen draait het in Melee niet om het onthouden van knoppencombinaties maar is het de bedoeling dat je de spaarzame moves naar eigen creatief inzicht combineert. Gebruik bijvoorbeeld een grab, slinger je tegenstander de lucht in, vuur een langzaam projectiel af en mep je tegenstander nog voordat hij de grond raakt tegen het projectiel. Kijk, dat zijn van die combootjes waar je zelf nog iets voor moet doen, lekker old skool. Daar kunnen de hedendaagse drie-keer-drukken-30-hit-combo-snotneuzen nog wat van leren!

VRIENDEN

Na een uur of tien begint het speelplezier in de Singleplayer mode wat te slijten, al heb je dan nog niet de helft van de goodies uit het spel gesleept. Dit heeft niets te maken met de gameplay op zich maar is eerder een probleem waar ieder vechtspel mee kampt.

Om de hogere niveaus te kunnen kraken, moet je namelijk flink wat oefenen en, hoe leuk de digitale beloningen ook zijn, zonder ademende medeburgers om af te drogen hou je het op een gegeven moment wel voor gezien want al heeft dit kleurrijke knokfestijn de eenzame speler genoeg te bieden, om de volle magie van Melee te kunnen ervaren heb je toch echt een stel vrienden nodig. Daarom laat ik het testen van de Multiplayer mode over aan de ultieme party dudes Boris en Dre, zodat ik fijn weer verder kan met de volgende game op de stapel. Mmm... Biohazard?

KIEZEN EN KNOKKEN!

Maar liefst 23 vechtersbazen hebben hun zwaarden en champignons uit de grond getrokken om hun tegenstanders door het beeld te beuken. Standaard kun je kiezen uit de volgende figuren: Mario, Link, Zelda, Pikachu, Fox McCloud, Ness (Earthbound), Captain Falcon (F-Zero), Yoshi, Peach, Kirby, Bowser, Ice Climbers en Samus (Metroid).

Door aan bepaalde voorwaarden te voldoen, kun je hier de volgende figuren aan toevoegen: Luigi, Roy, Marth (laatste twee uit Fire Emblem), Falco, Dr. Mario, Ganondorf, Young Link, Mewtwo, Pichu en Mr. Game & Watch (die laatste is echt hilarisch!).



MIYAMOTO OVER SMASH BROS. MELEE



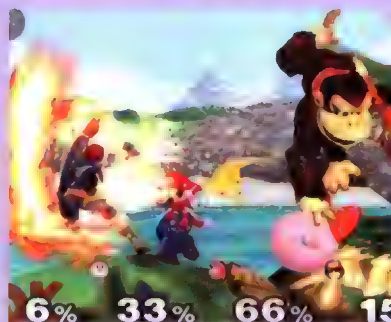
"Smash Bros. Melee is een game die alleen Nintendo kan maken, aangezien Nintendo de enige is met zo'n sterke line-up van characters. De reden hiervoor is dat we onze spelfiguren niet uitmelken door ongeïnspireerde vervolgen op de markt te dumpen maar nieuwe uitdagingen altijd voorop staan. Er zijn heel veel games waarin Mario de hoofdrol speelt maar iedere game is weer anders.

REVIEW

SCORE **88**

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9







SUPER SMASH BROS. MELEE MULTIPLAYER

ICQ CHAT SESSION



PARTICIPANTS: BORIS / DRE

DESCRIPTION:

CREATED ON: FRIDAY, MARCH 22, 2002

<Boris> Hee man, ben je daar?
<Dre> Ja, ik ben er.
<Boris> Okee dan. Heb je de review van Jurjen gelezen?
<Dre> Ja, jammer dat hij geen vrienden heeft om de Multiplayer mode mee te spelen!
<Boris> Ja, dus nu moeten wij de Multiplayer reviewen.
<Dre> Was wel lachen op kantoor, samen met Ruben en ome Delta! En per slot van rekening zijn wij toch de ultimate party dudes!?
<Boris> Hehe, ja de Multiplayer mode van deze game is het enige leuke eraan. Daarom heet het natuurlijk ook een party game.
<Dre> Ik vinnut wel reuze slimme move van Nintendo om met deze game te launchen.
<Boris> Ja, ze hebben een soort ode aan zichzelf gemaakt. Jammer dat de gameplay niets is veranderd sinds de vorige Smash Brothers.
<Dre> O, die op de N64 bedoel je?
<Boris> Ja, die bedoel ik.
<Dre> Dat was wel lachen en nu is het nog meer lachen.
<Boris> Dat zeggen ze ja, maar ik vond het wel weer echt zo'n game die leuk is voor een weekje en dan onderin m'n kast verdwijnt.
<Dre> Omdat ik je de hele tijd van dat vliegtuig afkeilde zeker?
<Boris> Nee, dat bedoel ik niet.
<Dre> Oh, dan bedoel je zeker dat je het kut vond dat ik je de hele tijd met die paraplu op je hoofd mepte?
<Boris>Je hebt het toch zeker niet over die houdgreep waarin ik je de hele tijd nam en je vervolgens het scherm uit trapte?
<Dre> Nee, ik bedoel omdat ik je de hele tijd met die hamer verrot sloeg en het op een gegeven moment een beetje eentonig hamerde?
<Dre> Maarre, ff serieus. We hebben die game nu een hele week gespeeld maar weet jij al hoe die controls precies werken?
<Boris> Laten we het nu niet over controls hebben. Dat zoeken de lezers zelf maar uit. Maar misschien kun je ff uitleggen welke moves er allemaal nieuw zijn?
<Dre> Nou, laten ze dat ook maar lekker zelf uitzoeken dan!
<Boris> Ja, waarom ook niet. Die kids zijn slim genoeg.
<Dre> Denk je?
<Boris> Hmmm... ja.
<Dre> We waren laatst op die Nintendo GameCube launchdinges en die kids die daar rondliepen zagen er niet allemaal even snugger uit!
<Boris> Hmm... dat waren dan de GameQuest lezertjes....
<Dre> Oh vandaar... Die ene met dat hoofd was echt lelijk...
<Boris> Maar hij won wel van je met dat basketbal!
<Dre> Wat lul jij nou!? Hij won helemaal niet. Je bent zeker alles vergeten, omdat ik je in dat rare ding in het midden heb gegooid?
<Boris> Welk ding in het midden?
<Dre> Die kapotte Waveracer, die daar stond ruimte in te nemen.
<Boris> Je kon me alleen maar in dat ding gooien omdat ik misselijk werd van die kut muziek die ze daar draaiden. Wat is er met die gasten dat ze die kut house niet eens een keertje kunnen vergeten en gewoon een goeie DJ neerzetten op dat soort events?
<Dre> Yep, maar laten we verder gaan over Super Smash Bros. Echt revolutionair is het toch niet zo'n button-smasher?
<Boris> Nee, geef mij maar Virtua Fighter 4. Deze Smash Bros. shit is leuk omdat we allemaal zo enthousiast zijn over die Cube maar als game hou ik toch van de wat serieuzere beat' em ups.
<Dre> Ja, maar toch is het leuk om al die gouwe ouwe characters de revue te zien passeren. Eerlijk is eerlijk.
<Boris> Gouwe ouwe characters? Fok hun. What have they ever done for us?
<Dre> Ze hebben ons ge-entertained!!!!!!!!
<Boris> Ja ja ja, okee, je hebt gelijk. Maar het is allemaal zo happy happy, joy joy.
<Dre> Nintendo is toch ook een hele happy happy, joy joy company?
<Boris> Ik hoopte juist dat ze met die GameCube wat meer... ehhh ja... mannelijk zouden worden ofzo.
<Dre> Kijk, als je drama wil, kan je altijd nog een Xbox kopen!
<Boris> Ik vind de GameCube juist heel dik. Ik wil een GameCube en ik wil dat er ook wat meer echte fighters komen, zoals Virtua Fighter 4 en Tekken 4 en Soul Calibur 2.
<Dre> Lieve Nintendo...
<Boris> Wacht effe met je brief. Volgens mij zijn die titels al aangekondigd. In ieder geval Soul Calibur 2.
<Dre> Nou, wat zeur je dan nog?
<Boris> Ach laat ook maar... Smash

HAL Laboratory / Nintendo / Tel 030-6097100 / www.nintendo.nl

BORIS & ORE









Brothers is dope

Ja toch?

<Boris> Wat is je favoriete character?

Mijn favoriet is denk ik Kirby want die doet me denken aan die kut reviews die ik vroeger altijd schreef over die roze drol.

<Boris> Was dat niet Pikachu?

Oh nee! Dan heb ik helemaal voor niks die Kirby tattoo op mijn been laten zetten!

<Boris> Op je derde been bedoel je toch?

Nee, daar staat al SUPER SMASH BROTHERS MELEE

<Boris> Hahaha!

<Boris> En GROETEN UIT PARAMARIBO?

Dat zeg ik.

<Boris> Ja toch.

Maareh... Heb jij een HDTV?

<Boris> Ik heb een Breedbek TV, bedoel je dat?

Nee geen breedbeeld. Ik zeg toch HAA DEE TEE VEE

<Boris> Oh, dat heb ik nie. Dat is te duur.

Ik ook nie maar Super Smash Bros. Melee is daar speciaal voor gemaakt. Schijnt. Als het ware.

<Boris> Ja? Wat gebeurt er dan op een HAA DEE TEE VEE?

Dan worden er geheime boodschappen meegestuurd.

<Boris> Vanaf de Rembrandtoren, toch?

Ja, en het spel is dan waarschijnlijk NOG veel mooier

<Boris> En leuker waarschijnlijk. Al kan het bijna niet nog leuker.

Da's waar. Het is het leukste van de hele wereld.

<Boris> Ik denk dat er nooit eerder in de geschiedenis iets leukers heeft bestaan als Super Smash Brothers Melee.

Behalve Super Smash Brothers 64, dat was BIJNA zo leuk!

<Boris> Ja dat was ook leuk. Ik heb trouwens gehoord dat die Super Smash Sisters er ook best mogen zijn.

Die lusten er wel pap van!

Ik zag ze volgens mij bij de launchparty van de Xbox. Zouden ze verdwaald zijn?



<Boris> Nee, ze deelden blikjes Red Bull uit.

Oh die.

<Boris> Ik denk dat Nintendo een topgame heeft gemaakt.

Het is heel slim - marketing wise - want niet iedereen houdt bijvoorbeeld van Mario ofzo maar in Smash Bros. zit voor iedereen wel een oude favoriete character, zo pakken ze mad veel kopertjes!

<Boris> Ja, ik vind het alleen een beetje incestueus om maar de hele tijd je eigen characters te misbruiken. Verzin eens wat nieuws ofzo.

Het is zelfverheerlijking. Hoe heet dat ook alweer zo mooi? Daar is een duur woord voor.

<Boris> Hoe duur?

Zo duur als de Xbox

<Boris> Echt niet. Dat is onbetaalbaar.

Ja, dat is het zeker.

<Boris> Maar wat is dat woord dan?

Wacht, laat me denken...

<Boris> Is het soms flutflopper?

Nee, meer iets van... Socionomistisch ofzo maar dan anders.

<Boris> Nooit van gehoord. Wat betekent dat?

Ik ben aan het denken... wacht even mijn mama bellen...

<Boris> Ik wacht wel effe...

Hmm. M'n vader wist het gelukkig ook!

<Boris> Wat is het dan?

Dat je narcistisch bent!!!

<Boris> Dat is toch van Pim Fortuyn ofzo?? Wat is het ook alweer???

Het betekent dat je in de spiegel kijkt en verliefd wordt op je evenbeeld. Dat komt van een Griekse god.

<Boris> Laat me raden... van Narcissus zeker?





Zit er dik in.

<Boris> Hehe, ik wist wel dat Pim Fortuyn zijn shit had gejat van de Griekse mythologie.

En zijn kapsel van jou zeker!

<Boris> Pfffff... nou zeg.

Maar wat voor cijfer zou je deze game geven? Voor de Multiplayer mode dan?

<Boris> Ik denk een 89.

Oh nee! Ik zat meer aan een 88 te denken

<Boris> Okee, maar dan heb ik het laatste woord, goed?

Is goed.

<Boris> Thanks.

... Welcome.

<Boris> Ahum <kuch>

REVIEW

SCORE 88

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
10	8	8

STAR WARS ROGUE SQUADRON II ROGUE LEADER

Star Wars liefhebbers zitten er de laatste tijd warmpjes bij. Eerst getrakteerd op loeiende lichtzwaarden in Jedi Outcast en nu razende arcade actie in Rogue Squadron II: Rogue Leader. Hebben we hier dé reden om een NGC aan te schaffen te pakken?

Nintendo fans kopen de NGC ook wel zonder een Star Wars titel van formaat. Hun loyaliteit en hun voorliefde voor typische Nintendo games (Pikmin, Luigi, Smash Brothers) voorziet ze de eerste maanden van genoeg fun.
Voor veel casual gamers echter, is Rogue Leader wellicht een factor bij hun beslissing al dan niet een NGC aan te schaffen want ondanks dat de licentie aantoonbaar mindere tijden heeft gekend, zit Star Wars weer in de lift. Jedi Outcast (PC) is een kunststukje, de nieuwe Starfighter op de PS2 mag er ook zijn en de voortekenen van Rogue Leader deden menig Star Wars hartje sneller kloppen.
Aan de andere kant van de oceaan werd de GameCube titel reeds overladen met lof maar wij Hollanders hebben natuurlijk onze eigen, dwarse, recalcitrante, kont-in-de-krib, rebelse, opstandige mening, nietwaar? Precies, en die mening moest ik na vijf minuten al bijstellen. Wist Jurjen bij WaveRace nog een zachte 'wauw' uit te brengen, ik zat bij Rogue Leader eerder te brullen van genot en pinkte gelijk een traan weg van geluk.

TROMPETGESCHAL

Allereerst is daar de fantastische, orkestrale muziek. Is de sound in menig Star Was spel van Lucas al uitstekend verzorgd; in Rogue Leader komen de herkenbare, epische thema's je op fenomenale wijze tegemoet. En niet alleen in de introfilm of de missieschermpjes, nee, gedurende het hele spel is de muziek een van de belangrijkste pijlers onder de fraaie Star Wars sfeer.


"Beetje saai hier. Ik ga wel met m'n lesbische zus pot-racen."



Ga maar vast. Ik hoor een raar geluidje bij m'n rechter achterband.

De sfeer wordt nog eens versterkt door de menu's die echte filmbeelden uit de oorspronkelijke trilogie laten zien in haarscherpe DVD kwaliteit. Het is grappig hoe, met de nieuwe Star Wars film Episode II aan de horizon, toch juist de old skool Star Wars feel voor de nodige adrenaline zorgde tijdens het gamen.

Factor 5 / LucasArts / Contact Data / Tel:035-5394000 / www.lucasarts.com

JAN

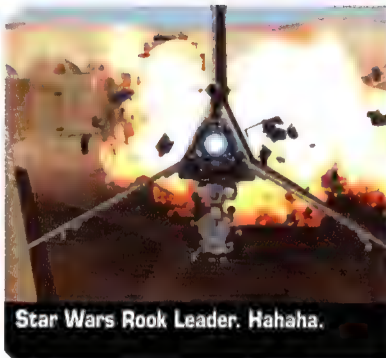
MEDAILLES

Voor spelers van Rogue Squadron is de game structuur een feest van herkenning. Je vliegt samen met je Wingmen diverse missies en naarmate je verder komt, krijg je meer schepen ter beschikking.
Daarnaast kun je, net als bij Rogue Squadron, weer het nodige eremetaal verdienen. De waarde van deze glimmende onderscheidingen hangt af van hoe snel je een missie completeert, hoe veel kills je hebt gemaakt, hoe vaak je bent afgegaan enzovoorts.
Wil je alle extra goodies, schepen en geheime missies unlocken, dan zul je de missies dus vaak overnieuw moeten spelen. Helaas is er ook het starre save-systeem waardoor je, na slechts een paar pogingen, weer opnieuw zult moeten beginnen.
Leuk is het gegeven dat wanneer je vordert in het spel, je steeds meer schepen unlockt en dus terug kan gaan naar eerdere missies om deze dan te vliegen met andere, niet altijd voor de hand liggende schepen. Het luchtruim maakt plaats voor X-Wings A-, B-, en Y-Wings, Speeders, TIE Interceptors, TIE Fighters, TIE Bombers en de crème de la crème: de tot de verbeelding sprekende Millennium Falcon. Hoe perfecter je als piloot door het Star Wars universum sjeest, hoe meer je dat dus op velerlei fronten oplevert.

CONTROLE

Rogue Leader is op en top arcade. Het spel is zeker in de eerste missies vrije easy. De vijandelijke Drones of TIE Fighters hebben de accuraatheid van een dronken aardbei en pas later geven ze gelijkwaardig tegengas.
Wanneer echter het vuur aan je schenen wordt gelegd, zul je voortdurend switchen tussen third-person en in-cockpit view met het targetshield in beeld. In dat laatste geval lichten de te kapot te schieten goodies op en pik je de vijanden er makkelijk uit.
Wil je dit handige shield in beeld houden én lekker door blijven knallen dan zul de twee buttons tegelijk met je duim moeten indrukken. Erg onhandig als je 't mij vraagt. Wil je daarbij ook nog een roll naar links of rechts maken, dan knakt je wijsvinger bijna doormidden. Na een paar avondjes gamen kon ik mijn rechterhand dus in een bakje soda laten weken.


"En dan is het nu tijd voor een kopje thee. Dode-sterrenmix graag."

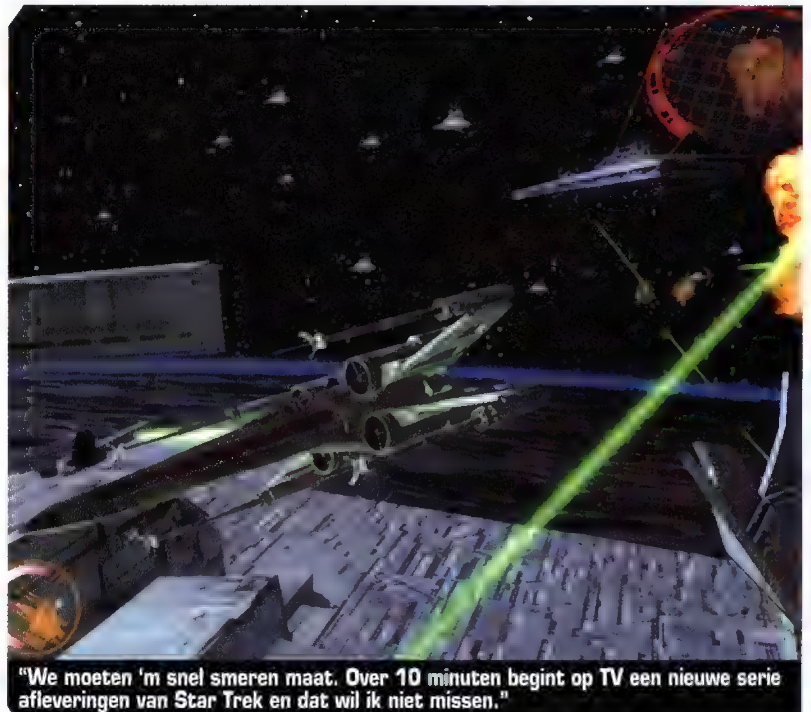

Star Wars Rook Leader. Hahaha.

GRAFISCH KUNST

Toch had ik dat er absoluut voor over want Rogue Leader is de game die het dichtst de films benadert. De titel is helemaal af en dat is niet in de laatste plaats te danken aan de grafische afdeling. De beelden zijn werkelijk zwaar indrukwekkend; ik heb gewoon nog nooit zo'n mooie Star Wars game gezien.
En dan maakt het dus echt helemaal geen Joda uit of je de Battle of Hoth nog een keer naspeelt en dat veel game-elementen geleend zijn uit vorige Star Wars games. Zeker niet wanneer je die gigantische AT-AT's in beeld krijgt met al hun grafische details. Ook de Death Star en Sky City zijn overladen met details en komen prachtig tot leven. Niets is afgeraffeld of weggestopt. Je wordt niet voor de gek gehouden met kartonnen gebouwen of rare pop-up. De polygonen spatten van je scherm en de lichteffecten zijn zelfs mooier dan in de originele film. Ook op texturen en bump mapping is allesbehalve bezuinigd. Zo is de Star Destroyer missie een kunststukje op zich waarbij je voor je plezier om het enorme schip cirkelt en vergeet dat je ook nog opdrachten hebt om uit te voeren.
Een grafisch meesterwerkje dus dat alle sceptici aangaande de GameCube graphics in een klap de mond snoert. Nooit eerder kwamen filmscènes als missies zo overtuigend én speelbaar je huiskamer binnenvliegen.


Tja, als zo'n AT-AT eenmaal gaat pissen, wordt het een hele natte boel.


Wat is er nou romantischer dan killen bij maanlicht?


"We moeten 'm snel smeren maat. Over 10 minuten begint op TV een nieuwe serie afleveringen van Star Trek en dat wil ik niet missen."


Follow the leader.

OVERTUIGEND

Jammer is wel dat Factor 5 helemaal geen multiplayer optie heeft toegevoegd. En ondanks de te behalen medailles en vele extra's, had de game nog wel wat meer levels mogen hebben. Sommige levels heb je in een poep en een scheet uitgespeeld terwijl je bij anderen weer opgelucht adem haalt als je ze eindelijk voltooid hebt. Dan moet je dus een echte fan zijn (like me) om die zilveren medaille te willen vergulden.
Tegelijkertijd is Rogue Leader een game die iedereen kan spelen en die je ogenblikkelijk overtuigt van de grafische power van de GameCube en de magie van Star Wars.

MIYAMOTO OVER STAR WARS



Welke games ik het meest indrukwekkend vind op de GameCube? Ik denk dat Star Wars op de GameCube een stuk beter is dan zijn voorganger. Nintendo doet echt zijn best om dit keer een breed aanbod in software te leveren. Ik ben ook zeer tevreden over Resident Evil.

REVIEW

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9



PIKMIN


De Pikmin zijn overigens veel bescheidener dan de Pikplus.

Met alle schijnwerpers gericht op klinkende namen als Luigi, Star Fox en Zelda, zou je bijna vergeten dat Nintendo ons ook nog een hele stoet nieuwe spelfiguren heeft beloofd. De Pikmin lopen voorop.

Toen Shigeru Miyamoto in 1981 zijn eerste hit scoorde met Donkey Kong, stond zijn leven plots in dienst van het fenomeen videogame en daar heeft hij het nog steeds erg druk mee. De tijd dat hij al zijn energie in een enkele game kon steken is inmiddels al lang voorbij. Op dit moment levert Miyamoto een bijdrage aan de ontwikkeling van meer dan twintig games.
Als een volleerd simultaanschaker hopt hij van spel naar spel. Hij geeft tips aan diverse Nintendo teams en als de ontwikkeling van een spel de verkeerde kant dreigt op te gaan, bemoeit hij zich er een tijdje wat intensiever mee.
Tussendoor houdt Miyamoto zich bezig met z'n eigen speltechnische experimentjes. Grappige gameplay-ideetjes die best eens gebruikt zouden kunnen worden in een nieuwe Mario of Zelda, of misschien wel een geheel nieuwe franchise.
Als je op die manier dagelijks met videogames bezig bent, ga je in je spaarzame vrije tijd natuurlijk niet zitten gamen. Oké, hij doet wel eens een potje Samba di Amigo of Smash Bros. met zijn kids maar daar blijft het dan ook wel bij. Liever gaat hij de tuin in.

RUST EN HARMONIE

Let op: als een Japanner het over tuinieren heeft, bedoelt hij wat anders dan wat je buurman hieronder verstaat. Japanners persen zich op zaterdagmiddag niet in blauwe overalls om met kruiwagens, kettingzagen en andere zwaar geschut de natuur te lijf te gaan. Evenmin zie je ze schoffelen, spugen, hakken en zweten, om daarna lekker uit te hijgen met een biertje.
Bij Japanners staat tuinieren voor rust en harmonie. Ze brengen evenwicht in hun tuin, om het evenwicht in hun geest te herstellen. Het verpozen in de natuur, het bijknippen van een bloemetje, het verleggen van een steen, het zijn handelingen die een uitstekend tegenwicht bieden voor zestig uur in de zweterige Japanse kantoorcultuur. De tuin als bron van meditatie, om eventjes werk en andere zorgen te vergeten.
Het was Miyamoto eventjes niet gegund want over zijn plantjes gebogen, ontdekte deze dagdromer een geheel nieuwe wereld. Een wereld waarin mieren met blaadjes sleepten, spinnen op kevers aasden en wormen achteloos mierenkolonies doorboorden.
Stel dat hij zelf slechts twee centimeter hoog was... Hoe zou hij zich als miniatuurmannetje staande kunnen houden in deze weelderige doch wrede wereld? Misschien zou hij vriendschap kunnen sluiten met een bepaalde soort?

WANDELENDE SPERMACELLEN

In Pikmin kruip je in het ruimtepak van Captain Olimar, met op je hoofd een omgekeerde vissenkom. Je avontuur begint na een onbedoeld harde landing op een voor jou onbekende


Ach wat lief. Kijk nou eens; de Pikmin doen de groeten aan alle PU-lezers. Daaaag!


Als die Pikmin eenmaal staan te høken, zijn ze niet meer te houden.


Die heeft zeker een beetje de pik op 'm in. Hahahaha.

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl

JURJEN

planeet, waardoor dertig brokstukken van je ruimteschip, de Dolphin (waar hebben we die naam eerder gehoord?), over de planeet zijn geslingerd.
Doel van het spel is om de onderdelen te verzamelen en de Dolphin te herstellen voordat het life-support systeem van je pak is uitgewerkt. De batterij heeft voor slechts dertig dagen energie, dus als je iedere dag één onderdeel vindt, kun je nét op tijd vertrekken.
Dan moet je echter wel leren hoe je optimaal gebruik maakt van de Pikmin! De Pikmin zijn een soort wandelende spermacellen, met zowel dierlijke als plantaardige trekjes.
De eerste Pikmin vind je dichtbij de plaats waar je neerstortte. Je leert al vlot hoe je dit grappige figuurtje kunt gebruiken, bijvoorbeeld om nieuwe Pikmin te creëren. Spelenderwijs leer je steeds meer over de mogelijkheden van deze wezentjes. Je kunt ze gebruiken om vijanden te verslaan, muren te doorbreken, voorwerpen te verplaatsen of bruggen te bouwen.
Daarbij moet je de drie verschillende kleuren van de Pikmin goed in de gaten houden. De rode zijn het meest agressief, en da's handig bij het verslaan van de vele maffe insecten die je pad kruizen. De gele Pikmin kunnen bommen dragen en je kunt ze hoger door de lucht smijten. De blauwe Pikmin zijn de enigen die door water kunnen lopen zonder kopje onder te gaan. En dan draagt iedere Pikmin ook nog een blaadje op z'n kop, dat kan uitgroeien tot een knopje of bloemetje, waardoor kracht en snelheid toenemen.

DAGPLANNING

De GameCube-controller wordt optimaal gebruikt voor de besturing van Captain Olimar en zijn Pikmin. Complexe handelingen voer je al snel instinctief uit en de game biedt veel ruimte om je vaardigheden in het werpen en besturen van Pikmin te verbeteren, zodat je vijanden makkelijker kunt verslaan.
Duw de Pikmin met de C-stick bijvoorbeeld binnen handbereik en druk als een razende op de A-knop om ze naar het achtereind van een vijand te gooien. Fluit je Pikmin meteen terug als ze worden afgeschud en gooi ze opnieuw op de vijand voor deze een kans heeft om jou of de Pikmin aan te vallen. Hij legt in no-time het loodje en da's van belang want in Pikmin is de tijd je grootste tegenstander. Je life-support systeem is binnen dertig dagen uitgewerkt, je weet toch?
Zorg dus dat je iedere dag optimaal benut door je Pikmin met beleid aan het werk te zetten. Mijn advies hiervoor: maak een dagplanning. Bekijk de plattegrond, stel jezelf doelen en maak een inschatting van het aantal Pikmin dat je voor de verschillende taken nodig hebt. Ga niet staan kijken bij het groepje Pikmin dat een muur afbreekt maar haal of maak nieuwe Pikmin voor de volgende klus.
Heb je aan het eind van de dag de beoogde doelen niet gehaald? Niets aan de hand. Gewoon niet saven maar overnieuw spelen. Iedereen heeft wel eens een slechte dag, de luxe om deze over te kunnen doen moet je benutten.

MEER!

Pikmin is een zeldzaam origineel spel. Je kunt in Pikmin elementen herkennen uit uiteenlopende games als Super Mario 64, C&C en Lemmings maar die elementen werden nog nooit op deze unieke wijze gecombineerd. Pikmin is leuk, nieuw, sprankelend en aandoenlijk.
Het managen van de Pikmin voelt als een verfrissende douche na de moddervloed aan knok-schiet-en-race-spellen die je als gamer ongevraagd over je krijgt uitgestort.
Toch ontkomt Pikmin niet aan een serieus punt van kritiek: het spel had meer levels en uitdagingen moeten bevatten. In de loop van de game krijgt de speler toegang tot vijf verschillende omgevingen om de dertig onderdelen te vinden. Nu moeten daar in het vierde en vijfde level enkele heerlijke puzzels voor worden opgelost. Prachtig opgezette uitdagingen, waarbij Pikmin bijvoorbeeld van kleur moeten veranderen om andere vaardigheden te kunnen benutten. Ik heb er van gesmuld en verlangde naar meer. Maar dat kwam niet. Waarom niet? Vonden de mannen van Nintendo het wel goed zo? Of was er gewoon geen tijd meer voor het creëren van nieuwe levels en uitdagingen? Ik vermoed het laatste. Jammer, want de meeste spelers zullen de game nu in een uur of twaalf uitspelen en da's wat aan de karige kant. Gelukkig kent de game een Challenge mode en een hoge replaywaarde want Pikmin is veel te leuk om er na een paar spannende avonden al mee te stoppen.



Niets frustrerender dan bijschriften maken voor onbegrijpelijke plaatjes.


Vrijdagavond; de mannetjes Pikmin brengen wat mee voor moeder de vrouw.



Die heeft zoiets van; ik pik 'm er effe in. Hahahaha.



Wat een dooie, daar is Zlatan Ibrahimovic één bonk energie bij.

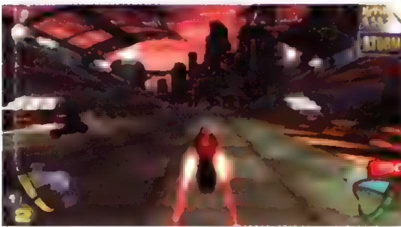
MIYAMOTO OVER PIKMIN



"Pikmin ziet er misschien eenvoudig en onschuldig uit, maar het is gemaakt voor gamers van alle leeftijden. Ik ben blij dat zoveel spelers de Pikmin in hun hart hebben gesloten.
Of er een vervolg op Pikmin komt? Misschien. Het zou gemakkelijk zijn om gewoon een paar nieuwe maps te maken maar ik werk liever aan iets geheel anders. Misschien maken we wel een online game van Pikmin!"

Neversoft / Activision O2 / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activisiono2.com/tony_hawk

SCORE 84 | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | JAN

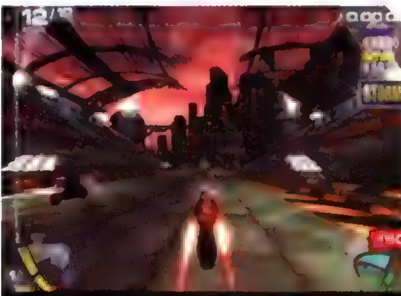


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Wat valt er in hemelsnaam nog over Tony Hawk 3 te melden? Zowel op PS2, PSOne als op de Xbox is het een retenstrakke skategame die overal hoge scores in de wacht sleept.
Niet zo vreemd want Tony Hawk is op ieder platform een spel dat andere extreme sports games ver achter zich laat.
De PC versie is inmiddels ook gearriveerd en die heeft als groot pluspunt de diverse online speelmodes.
De NGC versie heeft geen specifieke kubus goodies maar is ook als zodanig gewoon een top game. De kleine controller laat je alle tricks, grabs, jumps en grinds perfect uitvoeren en de vele gameopties, zoals de lange Career mode en de Two player splitscreen houden je weken, zo niet maanden zoet.
Het enige wat je op deze NGC versie zou kunnen aanmerken is dat ie iets minder scherp oogt, de texturen achterblijven en de framerate zo af en toe nog wel eens dropt.
Voor de rest valt er op dit lekkere schijfje niks af te dingen en geldt hetzelfde advies als bij de Xbox: heb je nog geen Hawk game in the house maar wel een NGC dan kun je deze titel blind aanschaffen.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com/games/extremeg3

SCORE 79 | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | BORIS



EXTREME G 3

Extreme G 3 heeft zijn roots liggen op de N64 en daarom zou je kunnen zeggen dat de GameCube versie de ware opvolger is van de N64 racer, ook al ligt de PS2 versie in Nederland een paar weken eerder in de winkel.
Extreme G 3 is op alle platformen wel precies hetzelfde maar ik moet er gelijk bij zeggen dat de graphics op de Cube echt heel erg dope zijn. Het spel krijgt een ongelofelijke snelheid en behoort met zijn futuristische motoren en levels zeker tot de betere racegames. Een spel als Wipeout Fusion valt jammerend op zijn knieën voor Extreme G 3.
Dit geeft me gelijk een goede aanleiding om 't even over de graphics van de GameCube in z'n totaliteit te hebben want die zijn wat mij betreft net zo goed als die van de Xbox, als ze zelfs al niet een heel klein beetje beter zijn.
Vreemd eigenlijk dat een console die enkele honderden guldens (fok die euro) goedkoper is, eigenlijk mooiere graphics op tafel legt. Maar ja, het is nog vroeg en er kan nog van alles gebeuren in de console war maar tot die tijd ben ik blij dat de Cube zo'n vette racer rijker is.
Dat doen ze dan toch weer goed daar in Cheltenham, UK, alwaar zich het Acclaim team bevindt dat verantwoordelijk is voor deze titel.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.crazytaxi.com

SCORE 17 | GRAPHICS 4 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 3 | BORIS



CRAZY TAXI

Ongetwijfeld weet Acclaim precies wat een twee jaar oude Dreamcast arcade poort te zoeken heeft op Nintendo's nieuwe console maar wij tasten volledig in het duister.
De graphics die vorige eeuw mooi waren zijn nu stoffig en oud en de GameCube kan grafisch gezien veel beter. Wat is het nut van een nieuwe console als uitgevers er oude games op gaan uitbrengen? Oude games waaraan helemaal niets is veranderd, laat dat duidelijk zijn.
Crazy Taxi is zo oud dat het onderhand wel als retro game opnieuw mag worden uitgebracht voor een mooi budgetprijsje maar 69 euro vragen voor deze crap is gewoon pure oplichterij! Op deze shit zit toch helemaal niemand te wachten?
"Prepare for the craziest cab ride of your life" staat er achter op het doosje. Dat geloof je toch niet? Ik bedoel hallooooo? Ik heb die crazy cab ride al twee jaar geleden gemaakt en ik kan me zo voorstellen dat de meeste gamers dezelfde ervaring hebben. Is het niet in de arcade dan wel op de Dreamcast en anders toch wel op de PlayStation 2.
Nee, één ding is duidelijk; met deze Cube versie slaagt Acclaim er in om zich tot een historisch dieptepunt te verlagen. Schandalige geldklopperij!

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nbacourtside2002.com

SCORE 65 | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | JEROEN



NBA COURTSIDE 2002

De heer Kobé Bryant mag dan wel de cover van het DVD doosje sieren maar dat wil natuurlijk nog niet automatisch zeggen dat we hier te maken hebben met een vette game. Kobé krijgt natuurlijk een flinke sloot geld van big N dat hoopt flink in te cashen op de populariteit van deze NBA topper. Laat je echter niet in het ootje nemen want de game is allerminst een topper te noemen.
Iedereen die tegenwoordig een basketbalgame uitbrengt, weet dat Sega de lat heel erg hoog heeft gelegd. De NBA 2K serie is van uitzonderlijk niveau en daarom de standaard van dit moment. Dat zal de game vermoedelijk nog wel even blijven, zeker als we bedenken dat de serie ook nog eens op alle next gen consoles uitgebracht gaat worden.
NBA Courtside 2002 is duidelijk niet van dergelijk niveau. Grafisch is het al niet spectaculair maar met name de gameplay vertoont kuren: houterige animatie, belabberde A.I., voorgeprogrammeerde dunks/lay-ups, geen echte postup moves etc.
Goede punten zijn er wel, zoals de Street mode en de momentum meter maar die wegen niet zwaar genoeg om de minpunten te doen vergeten. Ik ben dan ook allerminst te spreken over deze titel en ik adviseer een ieder even te wachten tot NBA 2K2 is gearriveerd.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx2

BORIS	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	70

Als je goed naar de GameCube hoesjes kijkt dan zul je daar een mooi logootje aantreffen met het opschrift: 'Official Nintendo Seal of Quality'. Soms zegt dat niet zoveel...

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Dat Dave Mirra 2 een game is met kwaliteit zullen wij niet betwisten maar wij vragen ons wel af of Nintendo in zijn niet te stoppen drang naar meer launchtitels niet wat hogere eisen had kunnen stellen aan games die botweg, vrijwel zonder toevoegingen of verbeteringen, van de PlayStation 2 naar de Cube worden overgezet. Je mag er toch van uitgaan dat Nintendo ook PS2 bezitters wil verleiden om hun Cube aan te schaffen maar waarom zouden gamers met een PlayStation 2 in godsnaam nog een GameCube willen kopen als ze daar precies dezelfde titels tegenkomen?

SMAAK

Dave Mirra is ook weer zo'n typisch gevalletje. Gelukkig maakt Acclaim het niet zo bont als met Crazy Taxi want de GameCube versie van Dave Mirra 2 heeft twee nieuwe features die niet in de PlayStation 2 versie zitten: de Venice en Greenville levels. Dat wil overigens niet zeggen dat deze levels uniek zijn voor de Cube want ze zitten ook gewoon in de Xbox versie.
De graphics zijn in ieder geval een stuk beter dan op de PlayStation 2. Overigens vind ik de Xbox de beste machine om deze game op te spelen want daar ziet ie er het mooist uit, al is dat een kwestie van smaak en zou Skate wel eens een andere mening kunnen zijn toegedaan (zie pag. 65).

ONZUIVER

Maar genoeg vergelijkingen gemaakt, er moet namelijk ook het een en ander gezegd worden over de game zelf. Die is namelijk ook niet helemaal zuiver op de graad. Na een half uurtje spelen gaat je opvallen dat de camera niet altijd goed mee beweegt en daarnaast laten de controls je zo nu en dan in de steek.
De Singleplayer mode is nauwelijks veranderd ten opzichte van het vorige deel maar de Multiplayer mode kent enkele leuke nieuwe opties. Zo is er onder meer een super vette Wipeout mode. En er is ook een level-editor die ongeveer zo goed is als die in Tony Hawk 3 en op dezelfde manier werkt.
Jammer genoeg heeft het spel last van een vage collision detection waardoor je zo nu en dan in objecten komt te zitten en je het gevoel krijgt dat deze game wel erg snel de fabriek is uitgerold. Daar had voor die kleine 70 euro's best wat langer aan gewerkt mogen worden.


Is dit Dave of gewoon een dik mannetje op een brommer?


Nee, het is Bergkamp, vliegend nog wel!


Of toch gewoon een reclame voor supersterke lijm.

Radical Entertainment / THQ / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.radical.ca

JURJEN	GRAPHICS	6	REPLAY	7	GAMEPLAY	6	60

Ik heb heel wat snowboardspelletjes gespeeld maar Dark Summit is de eerste met een futuristisch spionageverhaal.
Er gebeuren de laatste tijd rare dingen op Mt. Garrick, en als lid van een gezellig snowboardclubje mag je proberen de ijzige mysteries van de berg te ontdooien. Hiervoor moet je diverse missies voltooien, die minder verrassend en spectaculair zijn dan het verhaal doet vermoeden. Stunten voor punten, tikkertje spelen met andere boarders, dat soort dingen. Door een wat gebrekkige uitvoering mist Dark Summit daarbij de power van een game als SSX Tricky. De game speelt best lekker maar de tricks zijn weinig overtuigend en ook een tikje meer snelheid had geen kwaad gekund. Ontwerp van spelfiguren en omgevingen is hier en daar knullig; "stoer" op een overdreven manier.
Dark Summit is een goedbedoelde poging om verschillende genres bij elkaar te brengen, met als resultaat een aardig snowboardspel. In het huidige klimaat is een aardig spel echter niet genoeg. Op de Cube wordt de lat in het extreme sportsgenre al bij de lancering flink hoog gelegd dankzij games als Wave Race: Blue Storm, Tony Hawk's Pro Skater 3 en SSX Tricky.
Met zo'n aanbod hebben liefhebbers van dergelijke games geen enkele reden om hun geld naar Dark Summit te schuiven.


DARK SUMMIT

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com

BORIS	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	5	49

Hoppa, alweer een PS2 game die gepoort is naar de GameCube. We hadden de trend natuurlijk al eerder gesignaleerd maar het wordt steeds erger. Gameproducenten poorten hun spellen naar alle platforms en in plaats van dat gamers profiteren van een groeiend aanbod en grotere diversiteit, krijgen we gewoon steeds hetzelfde spelletje in een ander doosje.
Als dat zo doorgaat, moeten we dus drie keer dezelfde game reviewen en we hebben al zo weinig plaats in de PU. Zucht!
Nou daar gaan we dan. Zoals je misschien nog weet hebben we Batman Vengeance ooit gereviewed en was ik er niet echt over te spreken. Nou, ik heb een verrassing voor jullie; het spel is nog steeds (of moet ik zeggen opnieuw) kut.
Het is dan ook écht precies dezelfde game als op de PS2! De graphics zijn niet mooier maar gelukkig zijn ze ook niet lelijker, dat moet je ze toch nageven daar bij Ubi Soft.
Maareh…er is toch nog een probleem. Wat moet ik met het cijfer voor dit soort games? Ik vind het feit dat dit soort B-titels schaamteloos van platform naar platform gekopieerd worden reden genoeg om het spel met een 00 te waarderen maar aan de andere kant is dit adventure inhoudelijk toch zeker een zesje (60) waard. Nou ja, ik zal mijn hand over mijn hart strijken en een royale 49 uitdelen.


BATMAN VENGEANCE



BORIS

De GameCube is wat de N64 had moeten zijn maar nooit is geworden. Geen cartridges meer, graphics die met kop en schouders boven de rest uitsteken en een controller waar Sony nog wat van kan leren.
Nintendo is een bedrijf dat zichzelf op de borst slaat als het om kwaliteit gaat en dat is terecht en heeft ze ver gebracht. Er is geen andere company die zo'n lange staat van dienst heeft als het op videogames aankomt en ik twijfel er niet aan dat ze met de steun van Sega en andere third party developers ook met de Cube weer succesvol zullen zijn.

MIYAMOTO OVER REALISME IN VIDEOGAMES



Ik vraag me soms af: wat is realisme? En maakt dit een spel interessanter? Soms zie ik een gedetailleerde, levensechte hand die een fles vangt, terwijl de vingers er dwars doorheen grijpen. Is dit nog steeds realistisch?
In plaats van het nauwgezet in beeld brengen van ieder detail van de vinger, zie ik liever dat het eindresultaat geloofwaardig is, door te werken aan de beweging en functionaliteit van de hand en arm in verhouding tot het object.

NINTENDO GAMECUBE HOT OR NOT?



DRE

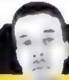
Je hoeft maar naar de GameCube te kijken om te zien dat het goed is. Zo hoort een console er immers uit te zien: klein, compact, blauw en dan ook nog eens met een stel verdomd lekker in de hand liggende controllers.
Tel daarbij op dat de developers staan te springen om er leuke games voor te gaan maken en dat het vrolijke doosje lekker betaalbaar is en iedereen begrijpt dat het er dik in zit dat de Cube zijn weg gaat vinden naar een shitload aan huishoudens.



MURIËLLE

Ik ben een rookie met een kleine portemonnee. Wat mij betreft is die Cube dus wel een erg prettige console want naast de keurige prijs (en het strakke uiterlijk) zijn er een paar games op te spelen die ook voor de beginnende gamer goed te doen zijn.
Toen ik de controls eenmaal doorhad, heb ik me best vermaakt met Luigi's Mansion maar Super Smash Brothers Melee was toch het echte werk. Zoete cartoonfiguurtjes die elkaar bekogelen met bommen en vlammenwerpers en die elkaar helemaal aan gort slaan. Kijk daar hou ik van. Bovendien zijn de omgevingen heel divers en ziet het er allemaal erg mooi uit.
Dat geldt trouwens ook voor Luigi's Mansion en Pikmin. Ik denk dat ik me heel wat uurtjes ga bezighouden met de VS mode van Super Smash Brothers. Net zolang tot ik Jeroen verslagen heb, dan kan ik eindelijk die eeuwige grijns van z'n smoel vegen.





JEROEN

Mij is opvallend klein dat kubusje en maakte het eenvoudig om wat ruimte te maken zodat ie naast mijn TV op de slaapkamer kan staan. Qua ontwerp val ik als een blok voor de stijlvolle kubus maar wat betreft de games moet ik te kennen geven dat ik nog niet super enthousiast ben.
Zo zijn er maar een paar spellen (Monkey Ball, Wave Race en Pikmin) die mij daadwerkelijk interesseren. Verder staat er een handvol poorts in de schappen waar ik totaal niet voor warm loop omdat ik die shit al maanden (jaren) geleden op andere consoles heb gespeeld, al besef ik dat dat lang niet voor iedereen geldt.
De Cube is zeker een console die een plaatsje bij mij thuis zal krijgen, al was het alleen al omdat er een nieuwe Mario en Zelda aankomt. Er moeten echter wel meer games verschijnen van dat kaliber wil de Cube een succes worden bij het grote publiek.



JAN

De GameCube is een koddig klein kubusje met heel veel power. De scherpe prijs spreekt absoluut voor de nieuwe console die bovendien laat zien dat ie grafisch met recht het predikaat next gen verdient. Respect voor Nintendo hoe ze alle techniek in hun vierkantje hebben weten te persen.
De controller van de GameCube speelt prima, ligt lekker in de hand al vind ik in sommige games de knoppen onhandig dicht bij elkaar zitten. Ook zijn er op dit moment nog te weinig games waarvoor je mij midden in de nacht uit bed mag halen, al hebben enkele mijn hart veroverd.
Pikmin en Rogue Leader zijn mijn absolute favorieten en Wave Race is in zijn genre een hele grote. En aangezien veel ontwikkelaars voor de Cube aan de slag gaan, denk ik dat het aanbod aan games groot genoeg wordt om zelfs een PC gamer pur sang als bovengetekende te verleiden.

MIYAMOTO OVER THIRD PARTY'S

Als we zeggen dat we iets unieks willen voor de GameCube, begrijpen sommige third party's ons niet, ze denken dan dat Nintendo games voor kinderen verlangt.
Om dit recht te zetten hebben we nog steeds veel meetings met uitgevers zoals Sega.
Vaak wordt dan door hen gezegd: "we willen onze games meer op volwassen spelers richten" en dan zeg ik: "ja, dat is nu wat we de hele tijd bedoelden."



■ NEDERLAND: 0909 5050535 BELGIË: 0900 40253

Deze maand geeft Power Unlimited weer vette kado's weg.
Je hoeft alleen maar de telefoon te pakken om kans te maken op een van deze vette prijzen.

- Bel voor 24 mei 2002 naar het Nederlandse of Belgische nummer en toets je telefoonnummer in.
- Vervolgens toets je de code in van het kado dat je wilt winnen.
- Je ontvangt dan van de computer een gelukscode.
- De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers.
- Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
- Het gesprek duurt ca. 2 minuten en kost € 0,70 per minuut.
- De winnaars krijgen in juli hun prijs automatisch thuisgestuurd.

NEDERLAND: 0909 5050535
BELGIË: 0900 40253

Beschikbaar gesteld door Electronic Arts en Guillemot
www.nl.worldcup.europe.ea.com en *www.thrustmaster.nl*



CODE 01
1 x 2002 FIFA World Cup game PSX + Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick t.w.v. € 84,95

CODE 02
4 x 2002 FIFA World Cup game PSX van EA t.w.v. € 39.95



CODE 03
1 x 2002 FIFA World Cup game Xbox + Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Programmable Gamepad t.w.v. € 104,95

CODE 04
4 x 2002 FIFA World Cup game Xbox van EA t.w.v. € 69.95



CODE 05
1 x 2002 FIFA World Cup game Gamecube + Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Powershock Gamepad t.w.v. € 84,95

CODE 06
4 x 2002 FIFA World Cup game Gamecube van EA t.w.v. € 59,95



CODE 07
1 x 2002 FIFA World Cup game PS2 + Thrustmaster 2002 FIFA World Duo Pad t.w.v. € 89,95

CODE 08
4 x 2002 FIFA World Cup game PS2 van EA t.w.v. € 64.95



CODE 09
1 x 2002 FIFA World Cup Game PC + Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Dual Analog Gamepad t.w.v. € 74,95

CODE 10
4 x 2002 FIFA World Cup Game PC van EA t.a.v. € 49.95

Beschikbaar gesteld door Creative Labs
www.europe.creative.com

CODE 11
1 x Creative 3d Blaster 4 Ti4400 t.w.v € 449,90

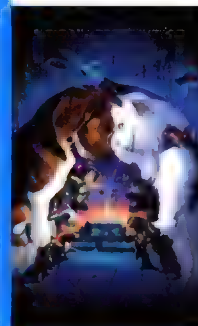
Deze grafische kaart, die is uitgerust met superieure technologieën van NVIDIA, biedt optimale prestaties en een ongeëvenaarde veelzijdigheid. De 3D Blaster 4 Ti4400 is met 128MB DDR RAM bij 550 MHz, dubbele 350MHz RAMDAC's en een bandbreedte tot 8,8GB/seconde het product voor de echte spelfanaat.



Beschikbaar gesteld door Warner Home Video
www.warnerbros.com

CODE 12
15 x Cats & Dogs t.w.v. € 28.-

Brody, een verstrooide professor, ontwikkelt een drankje waarmee allergieën voor honden verdwijnen. Nu kan iedereen een hond als huisdier nemen! Onder leiding van de valse kat Mr. Tinkles, proberen de katten de formule zo te saboteren dat iedereen juist allergisch wordt voor honden....





Beschikbaar gesteld door Homesoft
www.homesoft.nl

CODE 13
3 x Midnight Club GBA t.w.v. € 59,99

Meer dan 42 verschillende voertuigen
3 verschillende game modes
race tegen de beste street racers.

Beschikbaar gesteld door Denda Multimedia *www.denda.com*

CODE 14
10 x Kolonisten van Catan PC t.w.v. € 36,28

Waan je in het tijdperk van de ontdekkingsreizen: jouw schepen hebben na een lange tocht de kust van het onbekende eiland Catan bereikt. Je bent echter niet de enige. Ook andere zeelieden zijn bij de kust van Catan aangekomen: de kolonisatiestrijd is begonnen!

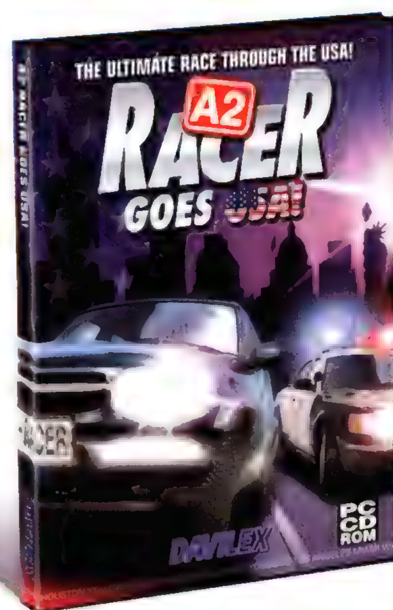


Beschikbaar gesteld door Davilex Games
www.us-racer.com

CODE 15
10 x A2 Racer Goes USA PC t.w.v. € 22,95

CODE 16
10 x A2 Racer Goes USA PS1 t.w.v. € 19,95

In deze game krijgt de speler de kans om door Amerika's grootste steden en nationale parken te racen. Zo zullen bijvoorbeeld New York, Los Angeles, Las Vegas, Miami, Yosemite en Yellowstone niet ontsnappen aan een bezoekje van de snelheidsduivels.



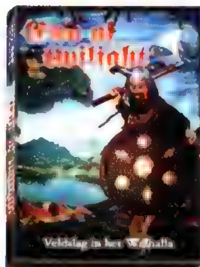
NEDERLAND: 0909 5050535 BELGIË: 0900 40253

Beschikbaar gesteld door Easy Computing
www.easycomputing.com

CODE 17

10 x Hired Team PC + End of Twilight PC t.w.v . € 46,40

Hired team: als leerling soldaat word je onderworpen aan verschillende tests om de misdaad tegen te gaan!
End of Twilight is een tactisch spel met RPG-elementen, gebaseerd op een oude legende. Het heeft verschillende moeilijkheidsgraden en is voor iedereen bedoeld die graag computerspelletjes speelt.

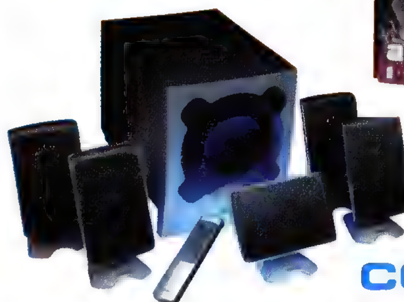


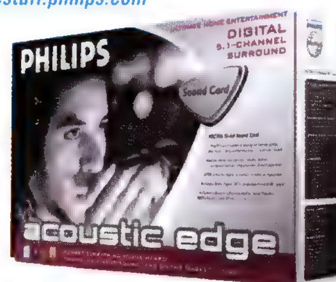


Beschikbaar gesteld door Philips *www.pcstuff.philips.com*

CODE 18

1 x 5.1 Speakerset A3.600 Acoustic Surround Power t.w.v. € 199,-





CODE 19

1 x 5.1 Digitale Soundcard PSC706 Acoustic Edge t.w.v. € 129,-

CODE 20

1 x 5.1 Soundcard PSC705 Seismic Edge t.w.v. € 89,99



Beschikbaar gesteld door Plantronics
www.plantronics.com





CODE 23

3 x Audio 90 t.w.v. € 49,98

Multimedia stereo computerheadset met ingebouwde volume regeling.



CODE 21

4 x Audio 30 t.w.v. € 26,18

Stereo computerheadset met oordopjes.

CODE 22

3 x Audio 70 t.w.v. € 40,46

Deze computerheadset is draagbaar in de nek met ingebouwde volume regeling.

Beschikbaar gesteld door
Nintendo Benelux BV
www.nintendogamecube-europe.com

CODE 24

1 x Nintendo GameCube + game Wave Race t.w.v. € 319,-





Bereid je voor op de natste en wildste races, met Wave Race voor de NINTENDO GAMECUBE!
Daag tot drie van je vrienden uit, duik het water in en laat ze de achterkant van je jetski zien! Gebruik de nieuwe turbofunctie om je tegenstanders ver achter je te laten of om jezelf over obstakels te lanceren!

Beschikbaar gesteld door Lexmark International
www.Lexmark.nl

CODE 25

2 x Lexmark Z53 Color Jetprinter t.w.v. € 149,-

Perfecte fotokwaliteit met 2400x1200 dpi
16 pagina's per minuut in zwart
8 pagina's per minuut in kleur.



Beschikbaar gesteld door Ubisoft *www.ubisoft.nl*

CODE 26

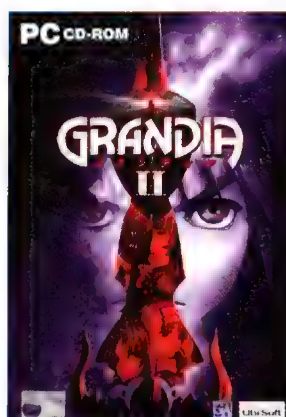
5 x Grandia II t.w.v € 46,-

CODE 27

3 x Tom Clancy's Desert Siege t.w.v. € 20,-

CODE 28

3 x VIP starring Pamela Anderson t.w.v. € 25,-









TEAM FACTOR

Op dit moment zijn online team-based shooters hotter dan hot. Team Factor weet echter een originele draai aan het langzaam volgesneeuwde genre te geven.

Voor de presentatie van Team Factor werd de pers deze keer niet verwacht in een hippe nachtclub in Londen of een rustiek kasteeltje in Parijs maar in de drassige bossen van België. Dat je niet altijd met het vliegtuig hoeft te worden ingevlogen om toch vermaakt te worden, bleek al snel. Het Belgische bungalowpark en z'n bosrijke omgeving bleken namelijk het decor voor een heuse paintball-sessie ter ere van de PC shooter Team Factor.

Hadden we een tijdje geleden nog in een schiettent op de Beekse Bergen staan knallen tijdens de launch van C&C Renegade, dit was het betere werk. Bovendien steeg de rivaliteit tussen de aanwezige Fransen, Belgen en zwaar in de minderheid verkerende Nederlanders naarmate de tijd vorderde.

Gehuld in legerkostuums, beschermende maskers en handschoenen én gewapend met een pompshooter plus tien kilo verfpatronen, kropen we de bossen in voor een genadeloze confrontatie. 'We' waren in dit geval de mannen van Mediamix (distributeur van Team Factor), twee Belgische knaapjes, Kamikaze Kamphuis en ik, zei de gek. De overige twee teams bestonden uit ziekelijk fanatieke Fransen en vrij relaxte Belgen met onder andere Apollo van de Spelletjesgarnaal.


"Wie was die man?" "Gewoon, de schilder."


"Ladies en gentleman, this is your captain C. Rash speaking. We have a small problem with your luggage, but it won't take a minute. Have a pleasant flight."


"Shit man, kom ik helemaal van pagina 6 gekropen!"


Opstijgen is een keuze, landen moet je altijd.

DRIE, IN PLAATS VAN TWEE

I'm hooked; voorlopig geen kart uitstapjes meer om Ed's racedrang te bevredigen. Het volgende PU-uitje wordt paintballen. Dit is fantastisch. De adrenaline die tijdens deze shootouts door je keel giert is heerlijk en de diverse opdrachten zeer spannend. Tenminste als iedereen zich aan de spelregels houdt want menig irritant Fransmannetje bleef gewoon doorknallen, ook al was ie al

7FX / Singularity Software / Media Mix / Tel: 0032-26864022 /www.7fx.com


Bridge over the river Dinkel.

tig keer door een verfbom geraakt. Bij paintball is het zo dat wanneer je geraakt bent, je van het veld moet lopen en de rest van de teams verder strijden.
Waarom nu deze uiteenzetting, zul je denken? Welnu, omdat deze paintball-sessie de gameplay van Team Factor goed illustreert. De Praagse mannen van 7FX zijn enorme fans van Counterstrike maar hebben één groot kritiekpunt op die game. Doordat je maar twee teams hebt, slaat de balans al snel door naar het team dat de meeste levende spelers heeft, waardoor het voor het andere team extra moeilijk wordt om zich staande te houden. Team Factor komt daarom met drie teams, hetgeen een interessante draai aan de gameplay geeft. Ieder team knalt dus tegen twee vijanden. Met als gevolg dat de kans dat het ene team snel het overwicht krijgt veel kleiner wordt dan bij de meeste good versus bad guys multiplayer games.

SOMPIG

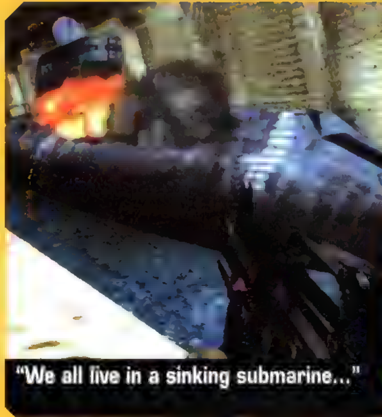
Team Factor is net als Global Ops dus eigenlijk een pure online multiplayer game. Net als in de game van Barking Dog, kun je in Team Factor eveneens met bots aan de slag maar daar moet je je niet al te veel van voorstellen. Wil je goed tegen of mét bots knallen, start dan UT nog een keer op.
In multiplayer biedt Team Factor echter wel de nodige uitdaging. Online kun je met drie teams tegen elkaar knallen in sompige jungles vol wankele bruggetjes, in de sneeuw van Siberië of diverse militaire bassissen in zowel Amerika als de rest van de wereld.
Meer dan veertig realistisch gemodelleerde wapens staan je ter beschikking afhankelijk van welk type soldaat je kiest. Ook kun je gebruik maken van messen, granaten, flashbangs en rookbommen. Nice.

GHOST FACTOR

Het RPG element dat we bijvoorbeeld ook al zagen in Ghost Recon, zien we eveneens terug in Team Factor. Je kunt Team Factor namelijk op twee manieren spelen: arcade of realistisch.
In die eerste respawn je sneller in de game (bijvoorbeeld na een minuut) en als je in Realistic mode geraakt bent, moet je vijf of tien minuten wachten alvorens je weer opnieuw aan de slag kunt.
Je hebt de keuze uit vier verschillende type soldaten; te weten Soldier, Specialist, Scout en Sniper en allemaal hebben ze verschillende plus- en minpunten en speciale skills die ze kunnen uitbouwen. Zo heeft de Sniper zeer goede sluiptechnieken en ademhalingscontrole maar is hij erg traag. De Scout is heel kwetsbaar maar snel en kan vijanden al vanaf grote afstand zien (als enige via stipjes op een radar). Je begrijpt dat een goed op elkaar ingespeeld team de diverse skills perfect weet te combineren.
Voor acties en kills krijg je punten en ervaring. Die worden opgeslagen als unieke stats dus als je na een tijde weer inlogt, ben je nog steeds even goed of slecht als toen je Team Factor voor het laatst speelde. Ga je voor snelle fun dan kun je er ook voor kiezen de ervaringspunten te laten voor wat ze zijn en gewoon arcade te knallen.

DELTA FACTOR

Qua uiterlijk doet het spel erg aan de laatste Delta Force denken. Met andere woorden, nothing fancy maar het doet zijn ding. De modellen van de karakters overtuigen, al missen de gezichten uitdrukking en komen sommige lange armen die de wapens ondersteunen, onnodig in beeld.
De jungle-levels zijn lekker klam maar de kleur heeft een beetje een fletse waas over zich heen hangen. Het spreekt voor Singularity Software dat ze een eigen engine hebben gebruikt maar grafisch zijn er gewoon betere tools voorhanden. Wellicht dat op dit gebied de komende weken nog even wat puntjes op de 'i' kunnen worden gezet.
In tegenstelling tot de enorme, uitgestrekte levels van Delta Force houdt Team Factor het opvallend klein. Dit levert vlugge potjes op waar je snel in duikt en waar - zeker met drie teams – al gauw wat te schieten valt.
Wellicht weet Team Factor hierdoor ook de minder hardcore online-knaller aan zich te binden. Dat men zich mede op nieuwkomers richt, blijkt ook uit het feit dat rookies meer punten scoren wanneer ze iemand omleggen dan iemand die al honderd potjes heeft gespeeld. Een aardig idee, toch?
In de volgende PU een review van deze team-based shooter.


"We all live in a sinking submarine..."


Ooit een commando met een baard gezien? Dit was de laatste.



"Opschieten, we hebben nog 2 minuten en 5 seconden voor de definitieve kill. Anders wordt het penaltyschieten."


Hé baklappen, de trein uit Haringhuizen komt van de andere kant!

XBOX

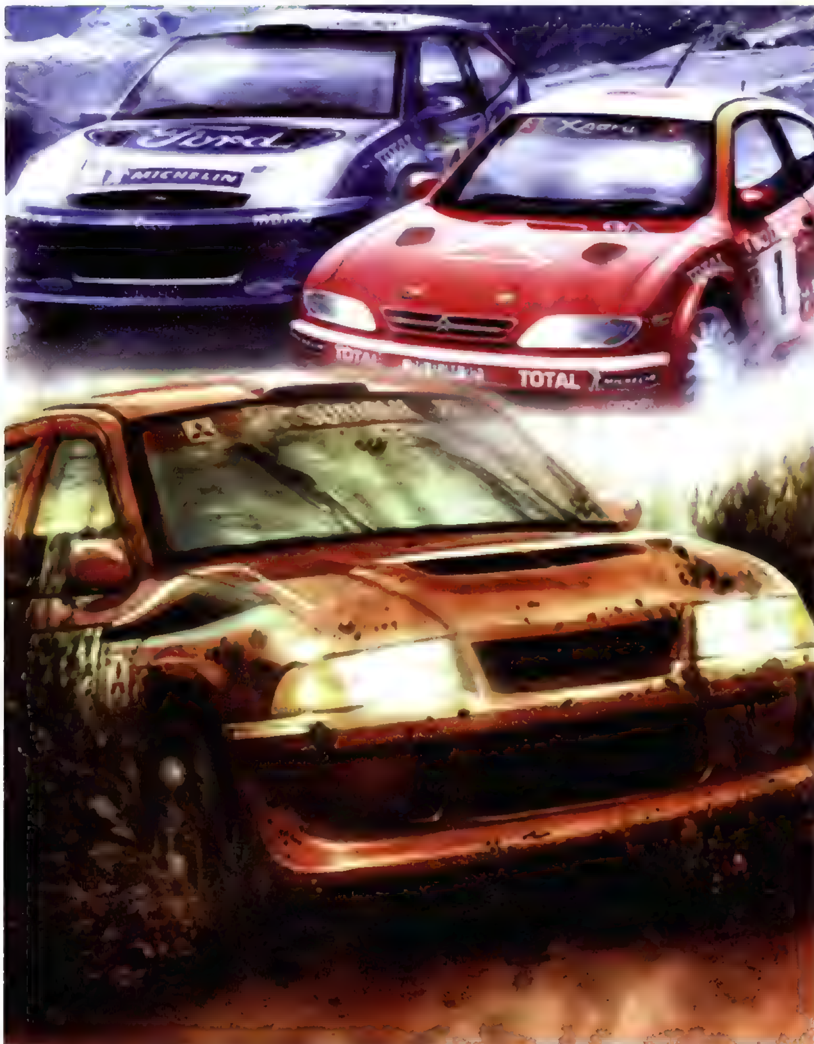
Digital Illusions / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games

SCORE 77

GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

De eerste rallygame op de Xbox valt zeker niet tegen. De wagens luisteren behoorlijk en er zijn genoeg tracks en modes om je lang bezig te houden.


ED



RALLISPORT CHALLENGE

Twee Xboxen staan al enige tijd te ronken in ons testhok. Voor mij was het wachten op de eerste rallygame om eens wat langere tijd met een van die zwartgroene dozen door te brengen. Rallisport Challenge kwam als geroepen.

'Amazingly realistic', zo omschrijft de Zweedse developer Digital Illusion (Motorhead, Rallymasters) de eerste rallygame voor de Xbox: Rallisport Challenge.
Dat klinkt natuurlijk erg stoer maar realisme in een rallygame is zo verdomd moeilijk waar te maken. Ook Rallisport Challenge is in mijn ogen niet die super realistische game die het (naar ik begreep) wil zijn. Op zich helemaal niet erg, de game staat grotendeels als een huis maar als je realisme claimt, word je daar natuurlijk even een alineaatje op afgerekend.
Het geluid bijvoorbeeld is verre van realistisch. Twee maanden terug heb ik ze weer eens in 't echt mogen horen, die scheurijzers als Mitsubishi Lancer EVO, Ford Focus Cosworth en Citroën Xsara en zelfs oudgediende die (erg leuk) ook in deze game te selecteren zijn als een Lancia Delta Integrale en Saab 83.
Het geluid is niet te vergelijken. Het lijkt zelfs of de makers nog nooit een jaren '80 Audi Quattro hebben horen schakelen want wil je een realistische game maken dan heeft deze auto zo'n onderscheidend geluid dat je hier niet aan voorbij mag gaan.
Ook de schade die je aan de auto toebrengt (25 officiële licenties, dus hulde dat het überhaupt kan) heeft z'n grenzen, niet alles kan helemaal kapot.
Over de besturing heb ik weinig te klagen; de remmen werken goed, tegensturen gaat uitstekend en de wagen reageert redelijk snel op je bevelen. Toch heb je met name op de ijs/sneeuw tracks het gevoel dat de bolide een beetje over het wegdek zweeft en ik kan iedereen verzekeren dat dat in 't echt niet het geval is.

SNELHEID

Oké genoeg over realisme of niet, het is maar waar je van houdt en een arcade racer kan ook ontzettend goed zijn. Zie Rallisport Challenge maar als een mix tussen deze twee uitersten; van beide walletjes zijn wat goede dingen afgegeten. Hoewel het tunen van de wagen niet tot aan de kleur van de ventieldoppen is doorgevoerd en je in de meeste modes ongestraft met de standaard instellingen aan de slag kunt, is het rijgedrag van de wagens zonder meer van behoorlijk niveau en beïnvloedbaar door het een en ander anders af te stellen en daarbij is het gevoel van snelheid extreem goed neergezet.
Grafisch gezien haalt de game nog niet alles uit de Xbox. Er zijn tracks bij waar je met open mond naar zit te kijken, zoals de regenachtige bergritten en het prachtig reflecterende ijsparcours maar je ziet ook kartelige bergtoppen en auto's die, met name in de replay, grafisch niet helemaal uit de verf zijn gekomen.

UITGEBREID

De replaywaarde van de game is gewaarborgd door een zeer uitgebreide Career mode waarin je steeds meer auto's en circuits unlocked, een Single Race waarin je het tegen drie computertegenstanders opneemt, Time Attack die je effe snel tussendoor oppakt en een Multiplayer waarmee je met z'n tweeën, drieën of vieren de vele en zeer gevarieerde tracks onveilig kunt maken.
De hardcore racegamer zal de moeilijkheidsgraad van de eerste niveaus lachwekkend vinden maar verder in de game zal ook de ervaren racer alle zeilen bij moeten zetten. Vermoedelijk is het dan voor de wat oudere, minder geoefende gamers waar Microsoft zich zo graag op richt, allemaal al veel te pittig geworden.



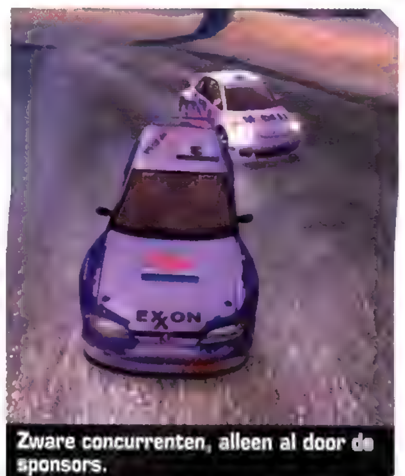
Jahaa, da's genieten voor ome Ed. Saab uit den ouden doosch.



Beter een kleine die steigert...



"Weet je zeker dat je daarnet iemand zonder hoofd zag staan juichen?"



Zware concurrenten, alleen al door de sponsors.



"Nummer 7, gas geven, anders zul je wat beleven", ik zeg 't maar even...

LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com
PLAYSTATION 2

JEROEN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	9	8	81

LucasArts laat een stijgende lijn zien als we het hebben over de Star Wars games. Met Jedi Starfighter weten ze die lijn vast te houden.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Jedi Starfighter vertelt niet het verhaal van de jonge Anakin Skywalker die het hart steelt van Queen Amidala maar borduurt voort op de vorige Starfighter met hier en daar een knipoog naar de film. Zo zullen er missies zijn die raakvlakken hebben met gebeurtenissen uit de bioscoop en zie je voertuigen langskomen uit de film.
Genoeg reden dus voor de diehard Star Wars fan om de game te kopen want het spel zal eerder in de winkels liggen dan ie op 't witte doek verschijnt.


Jeroen heeft gelijk. LucasArts laat een stijgende lijn zien.


'Regent het meteoren in mei, dan zijn starfighterpiloten niet blij.'

FORCE

In SWJS ben jij twintig missies lang de baas over de Jedi Starfighter met zijn Jedi krachten die je op willekeurige momenten los kunt laten op je vijanden. Je beschikt in totaal over vier powers, te weten; Force lightning, Force shield, Force reflex en Shock wave.
Dit is een welkome vernieuwing in de Star Wars Starfighter serie en gelukkig niet de enige. Ook op het gebied van de graphics hebben de mannen en vrouwen van LucasArts hun best gedaan. Alles ziet er gelikt uit, is super gedetailleerd en vliegt razendsnel over je scherm zonder enige vorm van holdup. Zelfs niet als je een groepje Droid Starfighters tot schroot schiet en de brokstukken om je oren vliegen.
De eerlijkheid gebied te zeggen dat het niveau van Star Wars Rogue Leader op de GameCube niet wordt gehaald maar de PS2 laat zien dat het zeker een potje power in zich heeft.

CO-OP

Een ander bijzonder fraai puntje is de Co-op mode. Deze stelt je namelijk in staat om met zijn tweetjes de game (in de Story mode) uit te spelen. Het scherm wordt dan in tweeën verdeeld en er kan samen op badguys gejaagd worden.
Dit brengt een tactisch element in de game; je kunt nu namelijk afspreken wie wat doet. Zo kan de een de Droid Starfighters voor zijn rekening nemen terwijl de ander de Battle Droids tot hoopjes ijzer omtovert.

REPLAY

Het sterkste punt van de game is, naast de bijzonder lange missies, ook de replay waarde. De game in één keer uitspelen is er niet bij, zeker niet als je alles unlocked wilt zien. Er is namelijk nogal wat om vrij te spelen. Zo zijn er een stuk of tien verschillende schepen, van de oude X-wing tot een Tie-Fighter. Ook zitten er her en der filmpjes verstopt met daarin beelden van onder andere Star Wars Episode II en zijn er missies voor in je uppie die los staan van het eigenlijke verhaal; kun je dus in je eentje lekker knallen in een missie naar keuze. ◀

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / www.capcom.com
XBOX

JAN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	7	8	80

Genma Onimusha is de Xbox versie van de originele PS2 game van een klein jaartje terug. Hack and slash in het feodale Japan met een aantal Xbox extraatjes.

GENMA ONIMUSHA

Onimusha Warlords voor de PS2 sierde menig cover van gamesmagazines en kon rekenen op veel lof. Nadat de game gereleased was, kwamen er al snel berichten dat het spel ook op de box van Bill Gates zou verschijnen. Echter, het zou niet om een snelle poort gaan, de game zou daadwerkelijk extra's bieden.
Het verhaal is natuurlijk nog steeds identiek aan het origineel: de nobele zwaardvechter Akechi Samanosuke moet een prinses uit de klauwen van evil demonen redden.

PITTIGER

De game speelt zich af in het middeleeuwse Japan, een tijdperk vol mythen & magie.
Monsters, skeletwarriors en duistere demonen kruizen je pad en voor de Xbox versie heeft Capcom er meer en ook behoorlijk pittigere vijanden doorheen geroerd.
Als Samanosuke beschik je over een magische handschoen die de zielen van zijn verslagen tegenstanders kan opzuigen. Die zielen heb je nodig voor het aanvullen van je levensenergie en om speciale krachten op te bouwen die je weer kan inzetten bij het gebruiken van wapens.
Je kunt je zwaard bliksemkrachten of wervelstormen meegeven, hetgeen gepaard gaat met spectaculaire lichteffecten. Zo komen de (zwaard)gevechten lekker fel in beeld.


Ja, die Samanosuke weet van wanten met zijn magische handschoen.

GROENE BOLLETJESSLIKKER

Naast meer vijanden en zwaardere tegenstand, is er ook een ander extraatje. Naast gele, rode en blauwe zielenenergie heb je nu ook groene energie die je kan opzuigen. Geel was voor health, blauw voor magic en rood voor upgraden van items. Die groene energie is Xbox only en dat geeft een aardige draai aan de game.
Groene zielenenergie die vrijkomt kan zowel door jou als door de baddies worden opgezogen. Heeft een vijand veel van deze groene blobs opgeslokt dan wordt hij letterlijk roodgloeiend en is hij extra sterk. Echter, als jij het groene goedje veelvuldig opzuigt, word je tijdelijk onkwetsbaar.
Hierdoor worden alle battles meteen een stuk moeilijker, nog afgezien van de extra vijanden. Even snel door de game slashen is door de aanwezigheid van de groene bolletjes dus vrijwel uitgesloten.
Verder kun je in deze Xbox versie rekenen op extra kostuums, dolby 5.1. sound, een paar extra, secret area's en zijn de graphics een tandje scherper, hetgeen van Genma een soort Onimusha de-luxe maakt. ◀


Hou eens op jongens. Ga effe lekker chillen in een bubbelbad of zo.


Als je Samanosuke omdraait, krijg je Ekusonamas en dat is geen toeval.







NO STYLE, NO POINTS.













Style is everything in Project Gotham Racing. Rip through traffic, pull 360's and power slide out of corners and just watch those kudos points soar. Of course, you'll also be behind the wheel of some of the most outrageously gorgeous motors around. But drive them like a Dodgem and you'll experience butt clenching crash damage. No wonder CVG magazine reckon 'its more fun than Gran Turismo 3'. Ouch.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/nl

XBOX

■ JAN GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 SCORE 78

De Knockout Kings 2001 versie op de PS2 werd geplaagd door storende laadtijden en slecht reagerende controls. Voor de 2002 versie op de Xbox werd de engine aangepast en het controleschema helemaal herzien.
Het resultaat is dat de mannetjes er nog steeds als opblaaspoppen uitzien die in de braadolie hebben liggen weken maar dat de controles veel sneller en beter zijn. De diverse, goed lijkende boksers (van Lewis tot Ali) reageren voor het grootste gedeelte kordaat en snel op het indrukken van de buttons waardoor perfecte combinaties voor het eerst echt goed mogelijk zijn.
Bovendien reageren publiek en commentatoren op je boksstijl. Bepaalde kritiek kun je zien als hints die je ter harte kunt nemen, bijvoorbeeld meer je rechtervuist gebruiken of letten op je benenwerk. Er is duidelijk minder aandacht besteed aan de scherpte van de defence want die is nog steeds erg wispelturig en lastiger te leren.
Afgezien van de rare, glimmende mannetjes zien de gevechten zelf er strak uit. Met name het opspattende zweet en bloed, het rondslingerende bitje en de blauwe plekken komen bruut in beeld. Helemaal leuk zijn de slowmotion beelden wanneer je iemand knock-out mept – of zelf met je smoelwerk op het canvas belandt.
EA zit dus op de goede weg met Knockout Kings maar ik denk dat ze pas in de volgende ronde (de 2003 versie) de echte kaakslag uitdeelt.


KNOCKOUT KINGS 2002

XBOX

■ SKATE GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 7 SCORE 72

Wie de afgelopen jaren mijn reviews van Batman-titels gechecked heeft, weet dat ik nooit te spreken was over de kwaliteit. Vaak deden ze de man zwaar te kort, grotendeels door de verschrikkelijk boute graphics en gameplay.
Hoewel ik ook nu niet gillend enthousiast ben, heeft deze PS2 naar Xbox poort onze caped crusader zeker goed gedaan. Het is helaas geen fantastisch action/adventure geworden, daarvoor mankeert er net iets te veel, maar deze Batman-game is absoluut de moeite van het checken waard.
Vengeance is gebaseerd op de meest recente tekenfilmserie en is qua stijl vrijwel authentiek: simpel, minimaal ontworpen en een donker sfeertje ademend. Die minimale setting zorgt ervoor dat de framerate lekker draait (60 fps) en dankzij de power van de Xbox oogt het wat gelikter dan op de PS2. Ook het geluid (goede sound FX en voice acting) mag er wezen.
Wat me wel tegenviel, was dat de game vrij snel uitgespeeld kan worden en dat je tijdens vechtsequences regelmatig moet wisselen tussen first en third person om je wapentuig (van Batlaunchers tot de welbekende Batarangs) te kunnen loslaten op je vijanden. Vrij frustrerend als je midden in een gevecht zit. Ook de bediening liet op bepaalde momenten te wensen over.
Gelukkig kent Vengeance meer plusdan minpunten, dus raad ik Batfans aan om op z'n minst te overwegen deze game aan te schaffen.


BATMAN VENGEANCE

PC

■ JAN GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 SCORE 70

De sims schieten momenteel echt als paddestoelen uit de grond met het gevolg dat er naast een aantal leuke titels ook veel meuk uitkomt. Capitalism II is absoluut geen meuk maar een commerciële topper zal het niet worden, daarvoor leent het onderwerp zich gewoonweg niet. Van Capitalism I werd ik persoonlijk niet echt vrolijk: als een gek aandelen kopen en verkopen in de vorm van tientallen schermpjes, grafiekjes, staatjes en diagrammen. Ik kreeg er gewoon koppijn van.
De opvolger is wat dat betreft minder ergerlijk maar nog steeds krijg je heel veel lettertjes en tekst voor je kiezen. Gelukkig is nu alles vormgegeven in kleurrijke en iconografische voorstellingen hetgeen een stuk relaxter overkomt.
Naast het inkopen en verkopen van goederen, het huren van divers personeel en de concurrentiestrijd met anderen (gepowered door een behoorlijk pittig economisch model), is er tevens een realistische aandelenmarkt die de boel spannend houdt.
Als je Monopoly Tycoon al te heftig vond op het gebied van financiële zaken regelen dan kun je deze game beter laten liggen. Vond je dat nu juist wel een aardige titel (en niet al te moeilijk) dan is Capitalism II wellicht precies de uitdaging die je zoekt. Bedenk wel dat het af en toe meer op werken dan op gamen lijkt.


CAPITALISM II

PLAYSTATION 2

■ BORIS GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 5 SCORE 69

Soms lijkt het alsof de tijd vliegt. Was het niet pas een paar maanden geleden dat ik voor het eerst een PS2 in mijn handen had en het eerste deel van Kessen speelde?
Nee, natuurlijk was het veel langer geleden, een halve eeuwigheid om precies te zijn en daarom is het nu ook al weer tijd voor een vervolg op de RTS game van Koei.
Er is een boel veranderd in Kessen II en niet alles ten goede. De hele strategie rimram die de eerste Kessen wat diepgang moest geven, is vervangen door een simpele keuze uit drie opties.
Daar tegenover staat wel dat je nu tijdens de battles je generaals kunt besturen die beschikken over super krachten. Behalve dat ze een boel moves hebben, kunnen ze ook met magie een heel eind komen. Wervelstormen, bliksemstralen en demonen; niets gaat een generaal te ver om zijn troepen naar de overwinning te leiden en hoewel dit er allemaal echt erg spectaculair uitziet, is het nou niet bepaald een reden Kessen II in huis te halen. Of wel?
Nou ja, smaken verschillen maar ik kan alleen maar m'n hart volgen en dat hart zegt: "Al met al is Kessen II een redelijke RTS game met een paar leuke, nieuwe elementen maar verder voegt 't zo goed als niets toe aan het reeds bestaande genre. Leuk voor een dag of twee."



KESSEN II

GRATIS

VOOR NIEUWE ABONNEES

THRUSTMASTER 5 ACCESSORY PACK VOOR DE GBA T.W.V. € 21,49

KENMERKEN

- Oplaadbare batterij (speeltijd tot 5 uur)
- AC Adapter (DC 3V - 300mA)
- Reistasje
- 2 Speler Link Kabel + HUB
- Buigbaar lampje

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VUL DE KAART IN
OF BEL: 023-5566789



VOOR GEBRUIK MET DE GAME BOY ADVANCE CONSOLE

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je het welkomstcadeau dan betaal je voor 12 nummers € 33,60. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts € 28 voor 12 nummers (2 gratis!).

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233.
Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een korting. Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

ALLE ONMISBARE ACCESSOIRES VOOR DE GAME BOY ADVANCE

Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.easports.com

PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 6 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 66

Een jaartje of zo geleden was ik redelijk positief over een Dreamcast spel dat Sled Storm heette. Tot mijn grote verbazing heeft het spel zich nu op weten te werken naar de PlayStation 2. Hoewel opwerken...

SLED STORM

Dat het zo lang geduurd heeft om een simpele racer als Sled Storm te poorten van de Dreamcast naar de PlayStation 2 wekt verbazing maar het is nog niets vergeleken bij de verbazing die zich van mij meester maakte toen ik de graphics zag. Werkelijk ongelofelijk gewoon dat na zoveel tijd een Dreamcast game er toch altijd nog beter uitziet dan deze PS2 poort. Wat zeg ik, ongelofelijk? Schandalig gewoon!

Het lijkt een beetje op het verhaal dat ik in het vorige nummer schreef over Crazy Taxi. Ik zat toen te klagen over het nut van een regelrechte poort tussen twee consoles waarbij zelfs de graphics gelijk blijven. Waarom zou je een PlayStation 2 kopen als je er exact dezelfde games vindt als op de Dreamcast. En waarom zou je een Xbox kopen als je er precies dezelfde spellen op krijgt als op de PS2? En dat niet alleen, het is ook het idee dat je een ouwe (en in de gameswereld gelijk gedateerde) game koopt voor anderhalve meier (fuck de euro)!

ORIGINEEL? NOT!

Anyway, lekker belangrijk allemaal want we moeten verder met de review van Sled Storm.

Sled Storm is een simpele racer waarbij men gebruikt maakt van snowscooters. Bij een tripje op een dergelijk vervoermiddel in Lapland (- 40 graden, snelheid ± 60 km/uur) verloor onze J.J. overigens laatst een kostbaar stuk huid op zijn voorhoofd maar dat terzijde.

Het spel heeft een overbekend menu (zelfs als je het nooit gespeeld hebt) want het lijkt op zo'n beetje elke arcade racer en snowboardgame ooit gemaakt.

Je kiest een scooter en je kiest een track en racen maar met die hap. Het lijkt allemaal zo simpel en dat is het ook maar in de praktijk is het eigenlijk best wel leuk. Vooral als je met meerdere spelers tegelijk speelt.

Sled Storm is niet een van de meest originele spellen maar ik kan je zeker aanraden om deze sneeuwracer eens te checken in de videotheek bijvoorbeeld. Je moet het spel dan waarschijnlijk wel na 1 of 2 dagen terug brengen maar dat is precies de tijd die je nodig hebt om het uit te spelen en er vervolgens volledig op uitgekeken te raken. ◀



In een game met de naam Sled Storm gaan de dames natuurlijk aan kop.



"Vroem, vroem. Als ik later groot ben, mag ik ook meedoen."



Sled Storm in een glas water. Hahahahaha.

Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ghostrecon.com

PC

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

Trek je zandlaarzen maar aan want in deze add-on voor het succesvolle Ghost Recon gaan we op safari in het altijd gezellige Ethiopië.

GHOST RECON: DESERT SIEGE



"Snel kijken door je scope, er staan verderop een paar Milva's te douchen.



Z'n moeder zei, 'al ben je dan gelegerd in de woestijn; altijd je sjaal om houden'.

In hetzelfde vaste ritme waarin Jeroen koffie voor Ed haalt, dropt Red Storm haar add-ons voor de Tom Clancy tactical-shooter serie. Voor iedere Rainbow Six was dat het geval, dus kon je op je afgekloven teennagels natellen dat dit eveneens op zou gaan voor Ghost Recon.

De add-ons waren nogal van wisselende kwaliteit. Soms mocht je grof geld betalen voor drie miezerige nieuwe missies maar gelukkig is dat bij Desert Siege niet het geval. Het is een waardige uitbreiding met acht pittige missies, een sloot nieuwe wapens, twee nieuwe multiplayer games (Siege en Domination) en een paar subtiele fixes op het gebied van graphics en A.I.

Het decor is het zanderige Ethiopië en Eritrea waar je het tegen een oprukkende kolonel en concurrerende warlords opneemt. De eerste missie begint al meteen goed wanneer je landt op het strand in de buurt van Massawa. De 'shit hits the fan' vanaf het moment dat je in beeld komt en je met je smoel door het zand kruipt; wegduikend voor hels afweergeschut... en dat is pas het begin.

Alle missies zijn behoorlijk zenuwslopend en geven een adequate weergave van de doorsnee taken van de Ghosts: van trucks escorteren en granaten gooiende bendes uitschakelen, tot het redden van gijzelaars en het opblazen van vijandelijke posten.

Missie vijf is misschien wel de meest creepy van het stel waar je in een pikdonkere nacht onderdelen van een Aurora Spy vliegtuig moet vernietigen. Het zweet staat in je handen.

VEEL EXTRA'S

Opvallend is dat de A.I. weer een tikkeltje scherper is dan in het origineel. Die was daar al oké maar nu is het echt bikkelen. Zeker wanneer de baddies zich voortbewegen in heen en weer racende jeeps en ze terugschieten met de precisie van Wilhelm Tell.

Zelf kun je rekenen op nieuwe specialisten, varianten van die uit GR, onder andere een nieuwe sniper, een rifleman en een opblaasexpert.

Grafisch ziet de game er fraai uit, al heeft men ook rekening gehouden met minder krachtige PC's. Natuurlijk komen met alle instellingen op 'high', de broeierige zandvlakten het mooist tot leven.

De techheads kunnen zich deze keer uitleven met de bijkomende MOD tools. Samen met een vijftig pagina's tellende handleiding die uitlegt hoe de 3dStudio Max Editor plugins, de RSB editor en de Lightening Tool het best werken, ziet de online community van Ghost Recon en Desert Siege een lang leven tegemoet. ◀

PLAYSTATION 2

SCORE **89**

GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	8

Virtua Fighter 4 is heer en meester van het fighting genre.... In ieder geval totdat Tekken 4 en Soul Calibur 2 hun kunsten komen vertonen.



VIRTUA FIGHTER 4

Ik heb deze game op de E3 gezien, daarna op de Tokyo Game Show. Ik heb het spel gespeeld bij Sega in Tokyo en heb een toelichting gehad van Yu Suzuki zelf. Ik heb het spel de afgelopen vier weken bijna non-stop gespeeld en eindelijk ben ik klaar om deze review te schrijven.

Kijk, eigenlijk ben ik een Tekken fan. Ik speel Tekken 2 (de beste in de serie) nog steeds wekelijks. Het spel zit standaard in mijn PSOne en ook al heb ik me kostelijk vermaakt met Dead or Alive en vroeger met de Streetfighter serie en Mortal Kombat, ik zal altijd terugkeren naar Tekken 2. Tenminste, totdat Bruce weer zijn opwachting maakt op een nieuw platform.
Virtua Fighter 1 en 2 heb ik voornamelijk gespeeld in de arcade maar ondanks dat ik in principe altijd respect heb gehad voor de snelheid en de dope characters, had ik altijd het idee dat Sega nog niet echt een definitieve vorm had gevonden voor het spel. Elk deel leek anders en ik had nooit het idee dat Sega erg veel zelfvertrouwen aan de dag legde, als het op de continuïteit van Virtua Fighter aankwam.
Het dieptepunt was voor mij het derde deel dat met de befaamde ontwijk button weer eens totaal afweek van de voorgaande delen en daarmee een boel fans zag overlopen naar concurrent Namco.


"Strelen lieverd, niet knijpen dan heb ik een verrassing voor je."


"Had je niet gedacht hé, dat je weer eens effe lekker mag ruiken, poepie van me."

DE BOM

Maar nu is Sega terug met een vierde deel en wat voor een deel. Virtua Fighter 4 sloeg bij ons in als een bom. Afspraken werden vergeten en deadlines gemist *(what else is new? ED)*.
Het is allemaal te danken aan de ambitie van Yu Suzuki want eindelijk is er een Virtua Fighter die de serie weer het respect geeft wat ze verdient.

Om te beginnen is deze game anders dan fighters als Tekken of DOA. Je moet het spel namelijk leren om te waarderen en dat kan voor verstokte Tekken-heads (zoals ik) best een grote opgave zijn. Het vergt geduld maar als je eenmaal de smaak te pakken hebt, is er geen stoppen meer aan.
Neem nou Shun Di, het drunken master character. Hij ziet er dope uit maar in het begin is het gewoon een puinhoop. Er valt niet te vechten met die gast en het feit dat hij bepaalde moves pas kan doen als hij een slok van zijn booze heeft genomen, helpt natuurlijk ook niet echt. Maar als je de moeite neemt om je te verdiepen in zijn stijl en zijn bewegingen, zul je zien dat die shit authentiek is. Iedereen die Jackie Chan's drunken master heeft gezien weet wat ik bedoel.

COMBO'S VS MOVES

De stijl van vechten is anders dan in andere games. Het principe is simpel; er zijn dertien characters die in principe allemaal hun eigen unieke moves hebben. Dat zijn er behoorlijk wat want de dronken Shun Di heeft er al 92. De manier waarop je deze moves uitvoert is bewust anders dan bijvoorbeeld bij Tekken. Er zijn geen 92 verschillende knoppencombinaties die je uit je hoofd dient te leren maar er zijn verschillende moves in verschillende situaties. Het idee is dat je niet al die combo's uit je hoofd leert maar dat het spel leert wat jij wil.
Dit gaat zelfs zover dat het spel tijdens een training stopt en je vraagt wat je in de situatie waar je in zit het liefste doet. Bijvoorbeeld verdedigen of counteren.
Het draait in Virtua Fighter 4 voornamelijk om timing en inzicht en daarin ligt het spel kilometers voor op bijvoorbeeld Dead or Alive 3. Natuurlijk moet je de tijd nemen om de basics en de moves van de characters te leren. Maar dat duurt in principe niet lang. Het duurt wel lang voordat je een character echt

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com



100% gemastered hebt en daarom denk ik dat het spel in Europa net zo populair zou kunnen worden bij die-hard gamers als het in Japan is.

ARENA'S

Er zijn veertien verschillende arena's waarin de gevechten zich afspelen. Drie daarvan hebben muren of hekken die je kunt breken, vijf zijn gewoon open en zes hebben onbreekbare muren. 'Lekker belangrijk', denk je misschien maar dit is van grote invloed op de gameplay.
De levels met de onbreekbare muren hebben dus geen ring-outs waardoor de aktie gelijk een stuk intenser wordt en je elke voorzichtigheid overboord kunt zetten. Daarnaast heb je ook nog de zogenaamde Wall combo's die helaas niet zoveel schade toebrengen als ze zouden moeten doen want Wall combo's zijn vrij lastig en zien er super strak uit als het je lukt.
Daarnaast zien alle levels er prima uit en hebben de characters ook echt interactie met hun omgeving. Denk daarbij aan afdrukken in het zand en vallende blaadjes van de bomen en vissen in het water die allemaal reageren op de bewegingen van een fighter.
Ik moet er wel gelijk bijzeggen dat deze shit in de arcade natuurlijk ook allemaal aanwezig was en er wel wat beter en duidelijker uit zag dan op de PlayStation 2. Want ook al vind ik de graphics over het algemeen mooi, het is nou niet bepaald de GameCube/Xbox kwaliteit waar we van zijn gaan houden de laatste maanden.

SOUL

Virtua Fighter 4 blijkt een oerdegelijke vechtgame te zijn, gemaakt door mensen met visie maar toch had 't op enkele punten nóg een tikkie vetter kunnen zijn.
Zo had ik graag meer characters en meer arena's gehad en ook al hou ik van het realisme; ik mis de tieten van Dead or Alive toch wel een beetje.
Het heeft me eigenlijk best veel tijd gekost om echt aan het spel te wennen en er plezier aan te beleven maar uiteindelijk denk ik dat elke vechtfan deze Virtua Fighter 4 zou moeten checken. Het spel heeft soul en dat is iets dat ik niet veel meer zie bij games vandaag de dag. Misschien ben je een paar weken kwijt voordat je met VF4 echt goed overweg kan maar dan hebben wij van Power Unlimited in ieder geval meer respect voor je dan wanneer je maar blijft button-bashen in spellen als Tekken en DOA.
Trouwens over soul gesproken; er doen geruchten de ronde dat we binnenkort een exclusieve Soul Calibur 2 preview hebben.


"Acht berenlullen als ontbijt en je ziet waar dat toe leidt."


Sinds het huwelijk van Max en Lex, is de tango weer helemaal in.


"Hé, moet dat zo hard door de bocht met die tram!"


"Voor we serieus worden, wil ik effe je zaakie gecheckt hebben."



'Draai een keer in het rond. Stamp met je voeten op de grond. Zwaai je armen in de lucht. Ga nu zitten met een zucht. Stap nu rond als een gans. Zo gaat de kabouterdans.'



'Jullie dansen echt heel mooi. Ploppertjes geloof mij maar. Daarom doen we het nog een keer. Nu drie keer achter elkaar.'



'Ik ben Pai en praat en praat en praat. En ik ben Lei en slaap van 's morgens vroeg tot 's avonds laat.'



ALLEEN ALS IE IJS EN IJSKOUD IS...

J.J. zette op de Noordpool een week lang zijn leven op het spel voor... een rallygame. Een verhaal over gevoelloze tenen, agressieve Lappen, dronkenschap en GBA'en bij 36 graden onder nul.

Bij een persvoorstelling van een rallygame denk je nu niet meteen aan de Noordpool. Toch was dat de plek waar SCi (Carmageddon) mij naar toe liet komen.
De temperatuur lag er rond de -35 en het was er maar een paar uur per dag licht.
Bewapend met thermo-ondergoed, dikke truien, poolsokken, de skikleding van Niels en een pot vaseline ging ik op pad. Bijna mijn ondergang tegemoet...

ARTIC TORTURE

Lapland is elk jaar aan het eind van januari het toneel van de Arctic Rally, een rally die gegarandeerd op sneeuw en ijs gereden wordt. Het feit dat er van de zestig deelnemers maar een handjevol niet Fins waren, deed onze groep, bestaande uit Engelsen, Duitsers, 'Beneluxers', Spanjaarden en Italianen, al vrezen dat dit geen plek was voor West en Zuid-Europeanen.
Dat voorgevoel bleek te kloppen. Hoe dik ik me ook inpakte (onderbroek, drie paar sokken, thermo-onderbroek, skibroek, overall, thermoshirt, sweater, trui, ski-jack, twee mutsen en twee paar handschoenen), na een uur buitenstaan kreeg ik het steevast koud. En dan niet koud in de zin van brr, nee koud in de zin van au! -36 is niet leuk meer als het hard waait. Dan kunnen er nog zulke mooie racewagens langs scheuren, nog zulke lekkere vrouwelijke Lapjes langslopen, je wordt er toch niet vrolijk van.
De oogst na zes dagen 'Artic torture' was een dichtgevroren oog, gevoelloze blauwe tenen en een stuk doodgevroren huid (een zogenaamde frostbite). En dat allemaal voor een rallyspel, waaraan duidelijk nog het een en ander gesleuteld moet worden.

ZUIPEN EN KNOKKEN

Heb ik dan alleen maar afgezien? Nee, Lapland is een schitterend land. Echt alles is wit en dan heb ik het niet over een miezerig laagje flutsneeuw zoals je in Nederland wel eens ziet maar een pak waar je tot je oksels in kunt wegzakken. Bizar gewoon.
Jammer alleen dat je door de barre kou na een uur gewoonweg niet meer kunt genieten. Dan sta je alleen maar te stampen en te springen om het warm te houden.
Interessant was het om te ervaren hoe Lappen reageren op het feit dat het driekwart van het jaar vriest dat het kraakt. Na zes dagen diepgaande sociologische studie kan ik je het antwoord vertellen: slecht. De vrouwen peren hem allemaal naar Helsinki waar het slechts -10 is, waardoor de mannen alleen overblijven en zich daardoor zo kut voelen dat ze zich half dood drinken. Bij 20% van de kerels helpt zuipen niet eens; die pleuren zich van de brug. Het slechte Lapse humeur merkten we goed toen we gingen clubben in Rovaniemi. De babes die er waren (niet slecht overigens) zagen ons helemaal zitten (de hele SCi staf is vreemdgegaan) en dat pikten die kerels niet. En met chagrijnige Lappen moet je niet fokken. Tot twee keer toe kwamen we in de problemen.
Ik heb overigens wel respect voor de Lappen; het zijn allesbehalve mietjes. Twee gasten sloegen naast me glazen op elkaars hoofd en handen


Ja Boris, 't is wel een Hyundai... maar geen Pony.


Oké, en nu op de boot en oprotten met die foute auto terug naar Korea.


"Geeft nog een aardige dreun, zo'n zwerfhond."

stuk, zonder ook maar een kick te geven (traditioneel Laps spelletje?) en menig Lap zoop zoveel dat ie even buiten in de sneeuw gelegd moest worden door de uitsmijter om daar bij zinnen te komen. Ja, Lappen weten wat feesten is.

MURW

We zouden bijna vergeten dat we voor een game kwamen. Of het nu toeval was of kwade opzet; we kregen de game pas op de laatste dag te zien. Murw geslagen door de kou, konden we nauwelijks iets negatiefs over onze kapotgevroren lippen krijgen.
Gelukkig mochten we een bèta mee naar huis nemen, anders had ik jullie weinig te vertellen gehad. Thuis bleek Rally Championship een aardig spel te kúnnen worden, mits ze in de maanden voor release flink aan de game gaan sleutelen.

RC = RX?

De naam Rally Championship zal menigeen bekend in de oren klinken. Het is een populaire serie die al weer toe is aan het zesde deel. Ik dig de serie wel, Rally Championship 2000 is in mijn opinie zelfs de beste rallysim tot nu toe.
Rally Xtreme echter, (deel vijf) reviewde ik onlangs en die game kwam niet hoger dan een zes plus. Slecht bestuurbaar, onduidelijke mix tussen arcade en sim en her en der buggy.
Nou, ik kan me sterk vergissen maar de PlayStation 2 versie die ik in Lapland en later thuis zag, was vrijwel identiek aan RX. SCi ontkende niet dat het om grotendeels hetzelfde spel ging maar volgens hen was er veel verbeterd. Dat kan ik op dit moment slechts ten dele beamen.

TRADITIONEEL

Rally Championship belooft een traditionele rallygame te worden die op dit moment nog nergens uitblinkt, maar ook nergens tegenvalt. WRC is super gelikt maar mist snelheid, de V-Rally serie was altijd te arcade voor de hardcore rally fans en Colin McRae te realistisch voor beginners. RC fietst overal tussendoor.
De modes zijn overbekend (Championship, Quick Race, Time Trial etc.) maar uitstekend uitgevoerd. De graphics zijn niet echt uitzonderlijk maar wel lekker om te zien en zeer vast van framerate. De besturing heb je verder zo in de vingers en voelt realistisch aan en het sleutelen is aanwezig, zonder overheersend te zijn. Onmiskenbaar pluspunt zijn de gevarieerde tracks. RC doet een flink aantal werelddelen aan. Zo rij je in de VS, Zuid-Europa en op de Noordpool. Dat levert verschillende soorten ondergrond op en dus verschillende soorten rijstijlen. Daar moet ik wel gelijk bij zeggen dat finetuning nodig is om de verschillen tussen asfalt, gravel en ijs echt merkbaar te maken. Ook op het gebied van wagens is er veel keuze, met zelfs een paar bolides uit den ouden doosch.

FUN-GAME

Ik kan mijn eerste uren met RC het best typeren als fun. Vooral in multiplayer met de andere journalisten en later met Jeroen op de redactie, konden we elkaar heerlijk bestrijden. Je hebt niet het ultieme rally gevoel dat Colin McRae 2.0 met zich mee bracht maar gewoon het idee dat je lekker aan gamen bent en dat soort spellen moeten er ook zijn.
Verder verwacht ik dat de balans in de gameplay verbeterd gaat worden en dat moet ook wel. Nu werd ik fluitend eerste in de moeilijkste mode. Ook was de timing van de pijlen die de richting aanwijzen nog misleidend. Dit euvel zou ook verholpen worden, zo beloofden de makers van de game maar dat zeiden de mannen van Rally Xtreme ook en de fout zat er in het finished product nog steeds in. Nog even afwachten dus maar.... ◀


"O nee! M'n voet aan het gaspedaal vastgevroren!"


"Stop!! Je hebt je stuur bij de start laten liggen!"


"Hard left, through train."


"Easy right in ravine."



Die moet straks even naar de méganiciën. Hahahahahaha!

GAMEN OP DE NOORDPOOL

Je kunt het je bijna niet voorstellen, maar ook bij –40 graden worden er games gespeeld. Finland kent een behoorlijke gamerscultuur, die echter wel erg eenzijdig is. Tachtig procent van de Finse gamers speelt namelijk op een PSX of PS2, de rest doet zijn ding op de PC. Nintendo lijkt niet te bestaan in het hoge noorden. Reden: te duur, slechts de GBA doet het redelijk. De Dreamcast kennen ze al helemaal niet en tegen de Xbox wordt sceptisch aangekeken.
Waarom die Finse devotie ten opzichte van de PlayStation? Omdat die console het best voldoet aan hun wensen. Finnen zijn gek op arcade-achtige racespellen en snelle, gewelddadige actiongames.


"Nee meisje, je bent heel mooi, maar ik trek helemaal niks uit."


"Verdomme een bon. Denken die lappen zeker, dat ik ga lappen. Hahaha!"


Die bol gaf achteraf nog wat problemen bij het inchecken van de handbagage.





100% PURE FREESTYLE







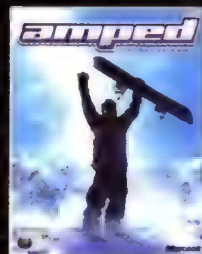




Pants to the rule book. Freestyle instead. Go jib, bonk and spin on 80 jaw dropping, wide open runs. 'With more freedom than has ever appeared in any snowboarding game to date. And blessed with visuals that will make your eyes melt' according to CVG magazine. So, just grab some phat air, pull gnarly tricks and reap those high scores.

www.xbox.com/nl

PLAY MORE. PLAY AMPED.™



LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com

XBOX

JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 6

SCORE 68

Dit is niet de Obi-Wan game waar alle Star Wars liefhebbers op hadden gehoopt. Op een paar aardige momenten na, schiet de game op alle fronten te kort.

STAR WARS: OBI-WAN

Van Obi-Wan op de Xbox verwachtte ik veel maar naarmate de releasedatum naderde, zag ik een groot deel van die verwachtingen in rook opgaan. Is het lichtzwaard een houten cocktailprikkertje geworden?

De lightsaber aktie is nog steeds de belangrijkste pijler onder Obi-Wan en tot op bepaalde hoogte zeer vermakelijk. Helaas wordt het spel, zoals nog steeds geldt voor veel third-person games, geplaagd door een wispelturig camerasysteem. Er valt mee te leven maar een lekkere feel over de omgevingen en de wereld waarin jij met je lightsaber loopt te zwaaien, zul je nooit ervaren.
Een geoefende gamer zal de jonge Obi-Wan na verloop van tijd wel onder controle krijgen en dan zul je na enige oefening losjes de tijd voor én tijdens Epsiode I naspelen. Overlappingen daargelaten, wordt er een zijverhaal verteld dat niet direct in de film aan bod kwam.

IS DAAR IEMAND?

Wie dacht dat LucasArts -met alle power aan boord van de Xbox- drukbevolkte levels in beeld zou brengen, komt bedrogen uit. De baddies maken het je af en toe lastig maar er zijn ook momenten dat je minutenlang door lege gangen aan het joggen bent. Confrontaties met meerdere vijanden tegelijk zijn er wel maar veel te weinig.
Wat ook niet echt helpt is het optreden van de levelbosses; deze zijn simpel te verslaan en de naam boss onwaardig. Ik had de meest brute Dark Force powers verwacht maar in plaats daarvan slashte ik de meeste makkers eenvoudig aan mootjes.

SPIEGELZAAL

Volgende puntje van kritiek: de looks. Ook bij dit onderdeel heb je niet echt het idee dat je met een Xbox game te maken hebt. De tussenfilmpjes zijn van matig niveau en kijken we naar de graphics als zodanig dan zal ook daarover niemand naar huis willen schrijven. Natuurlijk, er zijn af en toe kunststukjes te ontdekken, zoals diverse spiegelzalen waarin de Jedi duels overal gereflecteerd worden. Dat zijn ook de levels die ik op diverse presentaties gezien heb. Echter, grote delen zijn saai en ongeïnspireerd, kennen slordige texturen en weinig polygonen.
Mentor Qui Gon ziet er echt als een clown uit. Met z'n enorme gok lijkt het eerder alsof hij een feestneus op heeft en in een carnavalsoptocht meeloopt. Het is overduidelijk dat alle aandacht naar Obi-Wan zelf is gegaan. Zijn moves en salto's mogen er dan ook zijn. Echter, de meeste tegenstanders bewegen als roestige marionetten door het beeld.

OBI-PAYNE

Is het dan enkel drama met Obi-Wan? Nee, dat niet maar van LucasArts mag en moet je veel verwachten. Zeker wanneer het om een game gaat waarin je een van de meest beroemde Jedi's uit het Star Wars universum speelt.
Er zijn ook fantastische momenten waarin je in slowmotion à la Max Payne een handstand overslag maakt, met je lightsaber uithaalt en vervolgens een flikflak maakt om de aanval van een tweede vijand te ontwijken. Ook de Force powers zijn zeer cool en speciaal om uit voeren. Helaas zijn dit uitzonderingen en zorgen slordige graphics, saaie werelden, gebrek aan interactie en bad guys en een onvergefelijk savesysteem (hoezo gebruik van harde schijf?) voor de nodige frustratie. Obi-Wan is een game waar veel meer had ingezeten en ik zal dan ook niet rusten voor ik de komende E3 LucasArts het naadje van de kous gevraagd heb over dit onbevredigende resultaat. ◄

Haast niet te doen zo moeilijk: de plofscheet-lichtzwaard aanval.

"Als je m'n eendje niet teruggeeft, spat ik je helemaal nat hoor!"

Heeft Niels ooit z'n enkelbanden gekost: de lichtzwaardoverslag.

"Jij... jij... jij... jij... jij... jij... jij... jij... jij... ontzettend gemene kerel!"

PLAYSTATION 2 — Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.co.jp

SCORE 35 — GRAPHICS 4 — REPLAY 1 — GAMEPLAY 4 — BORIS



LE TOUR DE FRANCE

Ja ja, net als je denkt het allemaal al een keer gezien te hebben als doorgewinterde gamesjournalist, krijg je Le Tour de France op je bordje.
Met frisse tegenzin haalde ik mijn gele trui uit de kast en begon aan mijn eerste bergetappe want als ik ergens een hekel aan heb dan is het wel aan fietsen.
Je zult mij dan ook nooit van je leven op een fiets tegenkomen en zelfs bij het spelen van deze game zorgde ik dat de gordijnen goed dicht zaten want ik zou de schande niet kunnen verdragen als mijn buren me zo zouden zien.
Konami mag zich overigens ook behoorlijk gaan schamen voor deze titel want het is werkelijk een smet op hun goede naam.
Het fietsen is namelijk zo verschrikkelijk saai en suf dat ik me werkelijk niet kan voorstellen dat er ook maar één iemand in de Benelux is, die zich gaat verdiepen in de verhouding tussen snelheid en uithoudingsvermogen van de renners.
Lekker belangrijk ook trouwens want het is tegenwoordig allemaal een kwestie van doping maar dat zie je vreemd genoeg niet terug in het spel.
Of het moeten de makers zijn geweest die knetter stoned waren toen ze deze onzin bedachten.

XBOX — EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.easports.com

SCORE 85 — GRAPHICS 8 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 8 — JAN

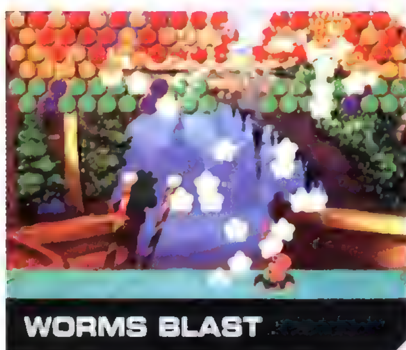


NHL 2002

In tegenstelling tot de NBA serie zit de NHL serie na een paar mindere jaren weer in een opwaartse lijn.
De 2002 versie scoorde op diverse platformen al hoge ogen en ook op de Xbox krijg je een killer ijshockeygame voorgeschoteld.
De game ziet er slick uit en is net weer even scherper en fraaier dan op de PS2.
De soepele animaties, schaduwen, fotoflitsen, zichtbare hakken in het ijs en waanzinnige replays mogen er stuk voor stuk zijn.
De sound is echt superbe. Ik werd aangenaam opgefokt door het commentaar, de aanmoedigingen en het boeh-geroep van 't publiek (in combinatie met de Crowd Meter).
Dit en natuurlijk niet te vergeten de razendsnelle aktie op het ijs, maken dat je het gevoel hebt midden-in een echte ijshockeygame te zitten.
NHL 2002 zit bovendien vol met goodies, opties en modes, waaronder het populaire cardsysteem (net als bij Madden) waarbij je specifieke opdrachten moet uitvoeren om nieuwe collector cards te halen.
Super leuk is de breakaway camera waarmee je in first-person de bevroren bamischijf in het net kunt rammen. Daarbij is de game helemaal in te stellen zodat je het als een arcade of als een pittige sim kunt spelen. Liefhebbers kunnen hier een hele tijd mee vooruit.

PC — Team 17 / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.team17.com

SCORE 35 — GRAPHICS 6 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 3 — J.J.



WORMS BLAST

Pak even een zakdoekje want hier gaat een legacy vol ten onder.
Lees je de PU al langer, dan weet je dat we in warme harmonie opgegroeid zijn met Worms, Worms 2, Worms Armageddon en Worms World Party.
Maar net als in het echte leven komt aan al het moois een eind.
Team 17 heeft in één brute klap de hele serie om zeep geholpen met het uiterst belabberde Worms Blast.
In plaats van de shooter actie in een 3D sausje te gieten of gewoonweg een nieuwe verbeterde versie te maken, komt Team 17 met een zwaar irriterende mix van Worms, Bust-a-Move en Tetris. En als dat 'knal met je slakje de balletjes weg' nou nog werkte, had ik er wel vrede mee kunnen hebben maar de versleten gameplay hapert aan alle kanten.
Je karakter schiet de kogels vanuit een boot op balletjes af die zich boven hem bevinden. Helaas is de besturing van de boot en het wapen dramatisch traag en dus maak je geen schijn van kans.
Verder heeft het spel verschillende onderdelen die feitelijk allemaal op hetzelfde neerkomen. Zelfs de Multiplayer, toch altijd het sterkste onderdeel van de Worms-saga, kan dit misbaksel niet redden.
Niet kopen dus, dat vergalt alleen maar de mooie tijden die je met de eerdere delen hebt gehad.

PLAYSTATION 2 — LucasArts / Rainbow Studios / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com

SCORE 67 — GRAPHICS 7 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 6 — BORIS



STAR WARS: RACER REVENGE

Het is al weer een eeuwigheid geleden dat de eerste Star Wars Racer uitkwam en omdat LucasArts de Star Wars gamers toch een beetje warm wil houden, is er nu een vervolg op het eerste deel.
Star Wars Racer Revenge brengt eigenlijk niet veel nieuws; het is grotendeels meer van hetzelfde en dat betekent dat je vaak en heel hard door exotische levels raast met de meest over-the-top pods.
De eerste Star Wars Racer game was een succes en dat was voornamelijk te danken aan gamers die de film leuk vonden en niet genoeg konden krijgen van de heftige actie tijdens het podracen.
Zo te zien is dit vervolg voor precies dezelfde doelgroep gemaakt. Een kwestie van effe snel incashen voor LucasArts dus.
Op zichzelf is dit niet zo erg ware het niet dat Star Wars: Racer Revenge eigenlijk helemaal niet zo heel veel toffer is dan het origineel. Wat zeg ik; deze titel is eigenlijk zijn hoge aankoopbedrag helemaal niet waard!
Ik was na een uurtje spelen al uitgekeken op de levels en de pods en omdat ik eigenlijk ook al lang was uitgekeken op de eerste Star Wars Racer, vond ik dit vervolg dan ook behoorlijk nep.

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.co.jp

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | SCORE 59

Vrouwentennis... tja, ik zou er natuurlijk iets semi grappigs over kunnen zeggen maar dan zou ik Ed misschien kwetsen want hij is een groot fan van vrouwentennis en voor je 't weet belandt dit stukje op de 'reservelijst'.
Vandaar dat ik ga proberen iets serieus te melden over vrouwentennis en de WTA Tour in het bijzonder.
Niets dus over die rokjes die soms wel en soms niet omhoog schieten zodat je eronder kunt kijken tijdens de replay en ik ga ook helemaal niets zeggen over Anna Kournikova. Dus als je daar op zit te wachten dan kan je beter stoppen met lezen.
Nee, ik ga Konami feliciteren met het verkrijgen van de WTA license die het mogelijk maakt om vrouwentennistitels te produceren.
Konami is erg trots op die licentie maar the word on the street is dat er eigenlijk geen andere kopers waren. Hmmm, dat geeft stof tot nadenken maar daar zullen wij ons verder niet mee bezig houden.
Nee, wij gaan een kort maar krachtig oordeel vellen over het spel WTA Pro Tennis Tour. Ben je er klaar voor? Daar komt ie: het is een kut spel.
En die rokjes willen ook niet echt van hun plaats. Dus vergeet dat je dit ooit gelezen hebt en speel gewoon Virtua Tennis (2).



PRO TENNIS WTA TOUR

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

Deze game was een absolute aanfluiting op de Dreamcast maar weet zichzelf gelukkig te revancheren op de PlayStation 2. De A.I. is beter, de graphics zijn beter en het algemene gevoel dat je krijgt als je de game speelt, is ook stukken beter.
Een goede zaak voor Konami, die met deze NBA titel een plaatsje probeert te veroveren tussen grote namen als EA maar ik heb zo m'n twijfels of deze basketbalgame daar wel thuishoort.
Positief is dat alle spelers van de NBA aanwezig zijn en je alle vrijheid hebt om je eigen spelers te maken.
Daarnaast is er gezorgd voor commentaar door een bekende Amerikaanse commentator die overigens heel goed de mond te snoeren is via een simpel gebaar in het optie menu. Gelukkig maar want opnieuw wordt bewezen dat het niet leuk is om een stem keer op keer hetzelfde te horen zeggen.
De gameplay van NBA 2Night is voldoende om je enkele uren aan de buis gekluisterd te houden. De mix tussen simulatie en actie is precies goed maar het spel heeft een zwaar gebrek aan dat kleine beetje extra. Ik bedoel eigenlijk te zeggen dat deze game goed in elkaar steekt maar gewoon te wensen over laat als het op sensatie aankomt. Degelijk maar een beetje saai dus.



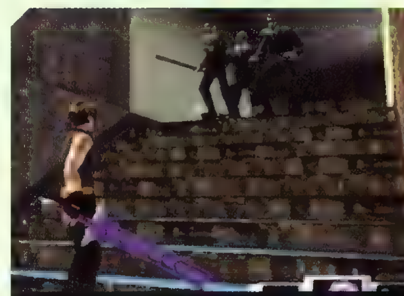
ESPN NBA 2NIGHT

Yuke's / Eidos / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.eidos.com

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 71

De vriendin van Josh Calloway is omgebouwd tot een soort futuristische moordmachine en dat pikt Josh natuurlijk niet. Hij gaat op zoek naar de grote baas achter de evil corporation die verantwoordelijk is voor deze afschuwelijke daad.
Onderweg komt hij meer dan genoeg ander onaangenaam volk tegen om je een kleine twee dagen lang bezig te houden.
Eve Of Extinction is een aangename verrassing te noemen. Niet alleen omdat er flink wat gevochten moet worden maar ook omdat bijna elk element in het spel interactief is. Je kunt in elke lantaarnpaal klimmen en in elke plas water rondzwemmen. Kortom er is genoeg te ontdekken, te doen en te puzzelen om er een regenachtig weekend mee stuk te slaan (een weekend met mooi weer ook trouwens).
De battles zijn leuk en goed uitgewerkt maar helaas vecht je constant tegen dezelfde vijf tegenstanders, waardoor je op een gegeven moment op zeker het gevoel zal krijgen dat je het spel voor de tweede keer aan het spelen bent.
Het lijkt erop dat de makers het verhaal een beetje te lang hebben willen rekken zonder er al te veel extra werk in te steken. Dat is jammer maar voor de rest is dit een best wel leuke titel.



EVE OF EXTINCTION

Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.easports.com

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 64

Geheel in de lijn der verwachting komt EA ook dit jaar met een nieuwe Knockout Kings titel en zoals de intelligentere lezers al geraden hadden, heet het spel dit jaar Knockout Kings 2002.
Omdat alle EA titels vooral draaien om graphics en dan pas gameplay, heeft men deze bokstitel voorzien van een nieuwe grafische engine. Het resultaat mag er wezen want het spel ziet er werkelijk tip top uit.
Boksers als Ali, Lewis en Holyfield zijn niet alleen direct aan hun uiterlijk te herkennen maar ook aan hun bewegingen.
Dat is natuurlijk allemaal prachtig maar daarmee houdt het goede nieuws wel zo'n beetje op. De gameplay van dit spel draait namelijk maar om een ding: buttonbashen. Het is om droevig van te worden.
Zelfs als je echt je best doet en probeert het spel zo tactisch mogelijk uit te spelen dan zul je op een gegeven moment de handdoek in de ring gooien en toegeven dat het gewoon veel makkelijker is om als een halve imbeciel zo snel mogelijk op de punch-knoppen te rammen.
Dikke kans dat je na een dagje Career mode, blij bent dat je deze game naar de videotheek terug kan brengen. Geen game om voor de volle prijs in de winkel aan te schaffen dus.



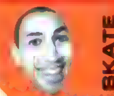
KNOCKOUT KINGS 2002

PLAYSTATION 2

SCORE 76

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

ISS 2 op de PS2 is een aardig en vooral beter speelbare opvolger geworden van het eerste deel, al kan ook deze versie niet tippen aan Pro Evolution Soccer.





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2


Nee, in ISS spelen ze niet met drie ploegen; die gelen zijn van fluit en vlag.


Nou, is 't een mietje of niet, die gozer van de Spice Girls?

KCET dropt eind dit jaar een nieuw deel van Pro Evolution Soccer. Heeft het voor KCEO eigenlijk nog wel zin om hun ISS-serie door te zetten?

ISS 2 is volgens KCEO (Konami's departement in Osaka) een goede, arcade-achtige toevoeging aan het meer realistische Pro Evolution Soccer van KCET (team Tokio).
Over dit nieuwste deel wordt gezegd dat de bediening wat makkelijker in elkaar steekt dan voorheen, waardoor je 'm lekker snel onder de knie krijgt. Persoonlijk hou ik meer van de diepgang zoals in PES maar voor een leuk voetbalspelleke dat wat meer leunt op arcade-elementen, draai ik mijn hand ook niet om.
ISS maakte vorig jaar een redelijk debuut op de PS2 maar het was niet de game waar ik op zat te wachten. Desondanks heb ik me er best mee vermaakt en dat geldt ook voor deze nieuwste release. Want inderdaad, de gameplay is er wat op vooruit gegaan en dankzij de licentie, kunnen we nu ook genieten van meer dan vijftig landenteams (geen clubteams) met honderden spelers die hun echte naam met zich meedragen.

OMSLACHTIG

De modes zijn vrij standaard met de Training, Team/Player Edit, Friendly, World League, Custom League en International Cup.
Wat ik hierbij wel een beetje jammer vind, is dat de interface best omslachtig is. Met niet al te veel relevante opties lijkt het mij niet echt nodig om zoveel verschillende schermpjes en sub-menu's op te hoesten. Je bent soms een eeuwigheid bezig voordat je toekomt aan het spelen van een wedstrijdje en dat kan nooit de bedoeling zijn in een game waarin lekkere simpele gameplay centraal staat.
Gelukkig wordt dit minpuntje ruimschoots goedgemaakt door de wedstrijden op zich. De opkomst van de spelers is niet al te 'flashy' maar werkt zeker wel sfeerverhogend en een hoop spelers zijn ook direct herkenbaar.
Wanneer je eenmaal aan de wedstrijd begint, merk je al snel dat de controls inderdaad vrij simpel in elkaar steken. Overigens is het ook in deze versie mogelijk om de gamespeed te veranderen, dus je kunt lekker in het tempo spelen waar jij je het best bij voelt.
In tegenstelling tot PES kent ISS 2 uitstekend, gevarieerd commentaar dat goed inspeelt op de situaties. Ook het publiek klinkt zwaar oké. Aardig detail: als de gasten scoren, hoor je meer boegeroep dan gejuich. Net als in de realiteit. Daarnaast heeft men ook nog de stadionspeaker van Chelsea weten te strikken om de doelpuntenmakers om te roepen en dat maakt het vocale plaatje helemaal compleet.

KLUITJESVOETBAL

Erg leuk zijn de close-ups tijdens dode spelmomenten, zoals de schreeuwende keeper, de speler die z'n tegenstander een kaart tracht aan te smeren en de hevig klagende Davids na het ontvangen van weer een geel kartonnetje. Vreemd is wel dat de spelersnamen niet vermeld staan op de achterkant van de shirts. In plaats hiervan zie je de afkorting van het land staan. Jammer. Ondanks dat KCEO dweept met het gegeven dat de controls en gameplay lekker basic zijn (wat grotendeels ook zo is), had ik er toch regelmatig wat kleine probleempjes mee.
De spelers reageren niet altijd even intuïtief en bij het trekken van sprintjes dreig je al snel de controle te verliezen. Ook zie je meer dan eens kluitjesvoetbal ontstaan, met een stuk of zes gasten die om de bal strijden. Nou, daar gaat je geplande tactiek...
Toch ben ik over het algemeen wel te spreken over de game in z'n geheel. De prima sound, de aardige graphics, de verbeterde gameplay en de simpele bediening maken ISS 2 weliswaar nog geen titel om PES naar de kroon te steken maar het is zonder twijfel een meer dan redelijke toevoeging aan het brede scala aan footiegames.


Hallo uitslover, 't is maar een terugspeelbal hoor.


"Mamma, er staat een grote, sterke neger aan m'n arm te rukken!"



Alleen al aan de houding kun je zien dat dit Jack de Gier is.


Die is net zo trefzeker als Ibrahimovic.

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl — GAME BOY ADVANCE

JURJEN	GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	10	SCORE 80

Kijk eens aan, een nieuwe Mario op de GBA! Daar springt deze kale Nintendo-gast zeker weer vol vreugde voor uit zijn Yoshi-pyjama? Nou, vergeet het maar! Zo nieuw is 't spel niet en voor mij al helemaal niet.

SUPER MARIO WORLD

Een jaar of tien geleden, toen ik nog op de Nintendo spellijn werkte, heb ik dat duivelse dinoland al veel te vaak doorkruist. De eerste twee of drie keer voor mijn lol, daarna nog een keertje of tig als studiereis.

Op de spellijn moest ik namelijk dagelijks telefoontjes beantwoorden van hulpeloze spelertjes, die de talrijke Mario-mysterieën niet op eigen kracht wisten te doorgronden - alles wat je uit je hoofd weet, is dan mooi meegenomen.

Wanneer je op deze wijze iedere dag wordt overhoord door tientallen vastgelopen spelers, kan je Super Mario World na een paar jaartjes spellijn tot in de details uittekenen. En dat kan ik nog steeds! Tweede uitgang in Chocolate Island 3? Onder de eindpoort doorvliegen, mevrouwtje! Bowser verslaan? Als je die draakjes nu eens terug omhoog smeet, jongeman? Gekleurde Yoshi's? Er zijn vele wegen die naar de Star Road leiden, ventje!


Brrr, dat is weer griezelen geblazen, jongens en meisjes.


Zo'n zeemijn dwars in je reet, is geen fijn gevoel hoor, jongens en meisjes.

GROOTS

Suf spel dus? Nee, mijn god, nee! Een van de beste die ik ooit speelde! Zelfs naar de Mario-norm is dit een verbazingwekkend diepgravend spelletje dat qua mogelijkheden en avontuurlijk gehalte tot de beste platformers ooit gerekend mag worden.
Mario kan vliegen, op divers gekleurde Yoshi's rijden (sinds SMW zijn berijdbare wezens standaard in dit soort games), sleutels zoeken en natuurlijk als vanouds van platform naar platform springen. Vallende platformen, bewegende platformen, verdwijnende platformen...
Als je er niet genoeg van krijgt, kun je altijd nog op zoek gaan naar de vier schakelpaleizen, die over de hele spelwereld nog meer platformen laten verschijnen. Super Mario World is groot en groots, met ruim zeventig levels vol klassiek speelplezier.
Een nieuwe versie van het arcadespel Mario Bros. is meeverpakt, als aardig extraatje.

RE-RELEASE

Op het moment dat Super Mario World voor het eerst werd uitgebracht, had ik de game met open armen en minstens 95 punten ontvangen. Hetzelfde geldt voor spellen als Pong, Pac-Man en Tetris maar dat wil nog niet zeggen dat deze games evenveel punten verdienen als ze vandaag opnieuw worden uitgebracht. Da's wat al te makkelijk scoren.
Toch is de re-release van Super Mario World verre van overbodig. Het is namelijk nog steeds een van de leukste platformers die ik ooit speelde en dat een nieuwe generatie gamers dit juweeltje mobiel kan ervaren doet mij deugd.
Persoonlijk blijf ik smachten naar een echt nieuwe Mario op m'n GBA, eentje die ik nog niet kan dromen! ◄

Game Arts / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com — PC

JAN	GRAPHICS	6	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 70

Typisch Japanse RPG's zien hier slechts mondjesmaat het licht en als ze al uitkomen is het voor de console. Van Grandia 2 kunnen nu echter ook PC bezitters genieten. Hoewel genieten...

GRANDIA II

Grandia II vertelt het verhaal van lieflijk ogende, bont gekleurde kledij dragende, mini-manga karakters die simpel gezegd de wereld gaan redden van een naderend onheil.
Held in kwestie is de stoere Ryudo die samen met priesteres Elena en nog twee anderen op pad gaat om de evil Valmar te bevechten. Valmar is ooit door Granas verbannen maar de kansen zijn inmiddels gekeerd.
Wat volgt zijn typische, Japanse turn-based gevechten, afgewisseld met gesprekken en heen en weer gereis tussen exotische locaties. Hierbij staat de zoektocht centraal naar de Granasaber; het goddelijke zwaard dat als ultiem wapen het kwaad uit kan bannen.
Deze epische kost gaat gepaard met de verplichte grapjes zoals wanneer Ryudo discussieert met zijn havik die op zijn schouder zit. De humor houdt niet over maar het verhaaltje is niet minder slecht of goed dan al die andere red-de-wereld verhalen in al die andere games.


"Sorry jongens, ik had ook liever in PU 100 gestaan."


Goed zo rooie, effe wat magie strooie en weer een dooie.


"Hé Herdy Gerdy, laat die Pikmin niet ontsnappen!"

DYNAMISCHE BATTLES

In tegenstelling tot de meeste, repeterende random encounters die bij dergelijke Japanse RPG's van kracht zijn, heeft Grandia II zijn eigen, dynamische systeem waarbij combo's en spreuken op de juiste manier ingezet worden. Het is deels turn-based waarbij je verschillende tactieken in kunt zetten.
Daarnaast verdien je Magic en Special credits. Met de laatste kun je specifieke vaardigheden uitbouwen en met de Magic powerups kun je spreuken kopen. Je kunt overigens ook de coins en punten verdelen over je partyleden zodat ze alle vier sterke fighters of machtige wizards worden. Daarbij komt dat je kan inspelen op komende aanvallen van de tegenpartij door middel van counterattacks; een voordeel van het turn-based uitgangspunt.

VIERKANT

Door de behoorlijk intense en leuke battles vergeet je gelukkig soms dat de looks van de game nogal achterhaald zijn en soms zelfs benedenmaats. De karakters zien er vierkant uit en sommige settings komen ongeïnspireerd en slordig in beeld. Andere zijn fantasievol en de kiddy manga feel blijft overal gehandhaafd.
De diversiteit van gesprekjes met allerlei NPC's en hier en daar een puzzeltje oplossen houden de avontuurlijke sfeer hoog al moet de game het voornamelijk van de felle battles hebben. ◄

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Lara Croft alias Tomb Raider is back! Met een nieuwe look, in een nieuw avontuur en met een andere benadering. De titel: Tomb Raider - Angel Of Darkness.

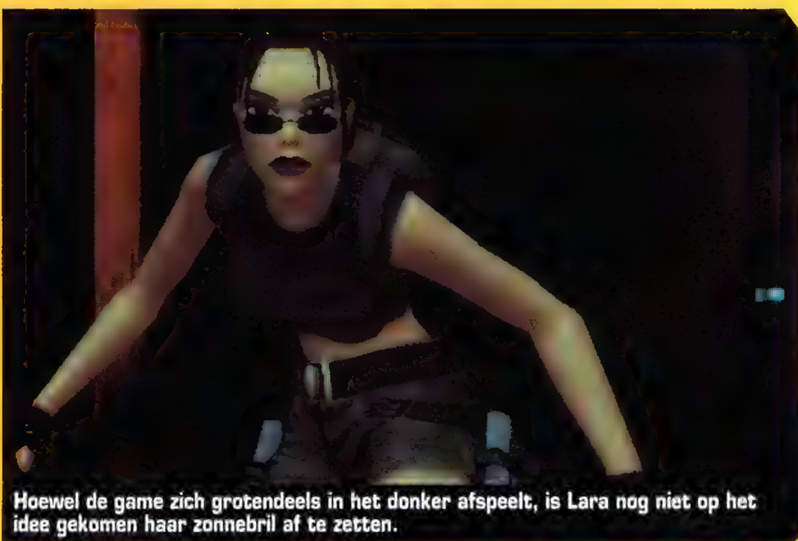
Als je als pers ingevlogen wordt in een trendy nachtclub in Londen met een uitnodiging voor het Tomb Raider next gen event, dan weet je dat er wat speciaals op stapel staat. En inderdaad had Eidos kosten nog moeite gespaard om 300 man uit Europa en Japan uit te nodigen voor een persconferentie omtrent het belangrijkste icoon uit de game-industrie van de afgelopen jaren: Lara Croft alias Tomb Raider.
Hadden we nog even de illusie dat we een cocktailtje konden zippen met Angelina Jolie herself, helaas moesten we het doen met de butler van Lara. Tenminste, acteur Chris Barry die de butler speelt in de Tomb Raider movie. Vervolgens kregen we een behoorlijk 'disturbing' filmpje te zien waarbij de rolprenten Seven en The Bone Collector, bij wijze van spreken, gedegradeerd worden tot kids stuff. Vastgebonden mensen, martelwerktuigen, kartelmessen, karkassen met bloed, een vrouw in een donkere cape... Lekker vaag allemaal en wat dit nu precies met de nieuwe Tomb Raider game te maken had, werd niet direct duidelijk.
Wat wel keiharde feiten zijn, is dat het spel Tomb Raider - Angel Of Darkness heet en al 15 november dit jaar voor PC en PS2 in de winkels moet liggen.

OBSCUUR SCHILDERIJ

Toen de makers later iets meer van het verhaal loslieten, begon het nieuwe Tomb Raider hoofdstuk langzaam vorm te krijgen.
Lara's avontuur begint in Parijs waar haar oude mentor Von Croy in opdracht van een mysterieuze cliënt bezig was met het achterhalen van een van de vijf 14e eeuwse Obscura schilderijen. Bij aankomst blijkt Von Croy echter op beestachtige wijze vermoord te zijn en Lara krijgt de moord in haar schoenen geschoven. Lara moet vluchten en de waarheid omtrent de geheimzinnige opdrachtgever zien te achterhalen.
Daarbij stuit ze al snel op de fanatieke en door de wol geverfde avonturier Kurtis Trent. Wat volgt is de ontrafeling van een groter geheim waarbij de onderwereld, moord, mysterie en een eeuwenoude, geheime chemische formule allemaal samenkomen.

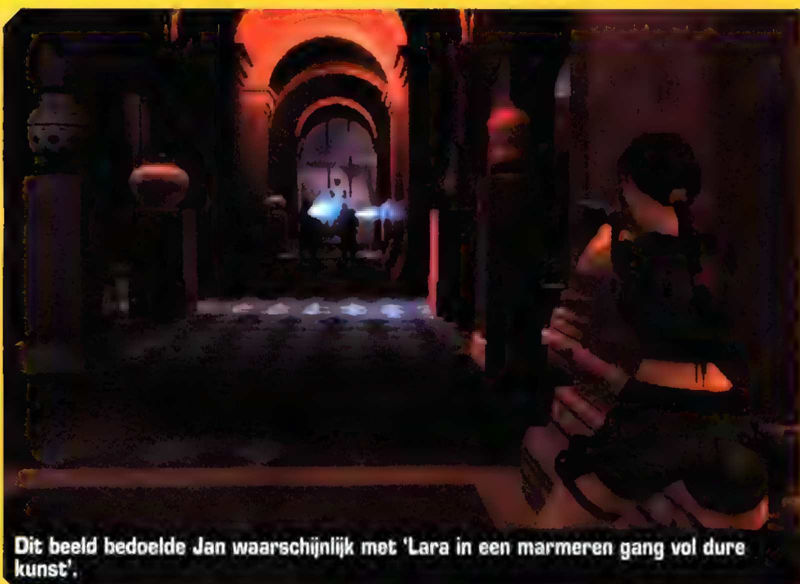
VOLWASSEN LARA

Lara is voor haar nieuwe episode een heel ander persoon geworden. Door haar bijna-dood-ervaring in haar laatste avontuur is ze behoorlijk veranderd. De makers willen haar neerzetten als een harder, meer volwassen



Hoewel de game zich grotendeels in het donker afspeelt, is Lara nog niet op het idee gekomen haar zonnebril af te zetten.

Core Design / Eidos Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.tombraider.com


Dit beeld bedoelde Jan waarschijnlijk met 'Lara in een marmeren gang vol dure kunst'.


Lara lijkt een spoedcursusje bij Snake te hebben gevolgd.


Stealth speelt een grotere rol dan ooit.


Bij een grimmige, donkere sfeer hoort troosteloos weer.

karakter, hetgeen terug moet komen in zowel de verhaallijn, als de look en de gameplay.
De slogan die bij de game hoort is als volgt: Fallen From Light, Reborn By Shadows, Haunted By Memories, Confronted By Evil. Wat die 'memories' nu precies zijn, is nog onduidelijk. Wel duidelijk wordt dat Lara niet dezelfde meer is.
De ondertitel, Angel Of Darkness, kan dus zowel op Lara zelf slaan als op een groter kwaad dat achter de horizon schuilt. Tijdens het spel zal Lara menigmaal 'haar innerlijke demonen moeten bevechten', aldus de makers. Het hoe en waarom blijft in dit vroege stadium gissen. Gelukkig was er een film met ingame en engine beelden die enigszins opheldering gaf.

GRIMMIG

Core en Eidos mikken op een donkerder, macaber avontuur dat voor de allerjongsten zelf een tikkeltje te grimmig kan uitpakken. Ik zal proberen de gamebeelden zo goed mogelijk te beschrijven.
Ten eerste leek het er op dat veel van de gebeurtenissen zich 's nachts afspelen (al wil dat natuurlijk nog niet zeggen dat dat voor het hele spel geldt). Er was bliksem, veel regen en veel spookachtige schaduwen.
Je zag Lara sluipen in een marmeren gang vol dure kunst. Er liepen terroristen of SWAT soldaten met heavy guns rond, die Lara vakkundig al dan niet met lood dan wel door wurging koud maakten.
Een ander shot toonde Lara in een soort ondergronds gewelf alwaar ze via een atletische sprong van de ene, de andere kant bereikte. Ook spotte ik in de schaars getoonde footage de bekende hang-, klim-, en klauterpartijen alsmede de dubbele gun-ho taferelen. Toch bespeurde ik ook minder realistische zaken zoals een soort reuzenschorpioen en een voortdurend terugkerend duivels figuur; een soort skelet met rottende vleugels, dat me deed denken aan de demon aan het einde van de film Golden Child.
Hoe dan ook, het geheel had een aangename donkere sfeer. De nieuwe engine zag er goed uit en tijdens de presentatie werd beweerd dat van het getoonde 85% ingame was. Als dat werkelijk zo is, dan wordt Angel Of Darkness grafisch niets minder dan zwaar indrukwekkend. De karakters bewogen vloeiend in Matrix-achtige shoot outs en de licht- en schaduweffecten waren top notch. In niets deden de graphics denken aan de oude Tomb Raider games.

METAL-GEAR-RAIDER

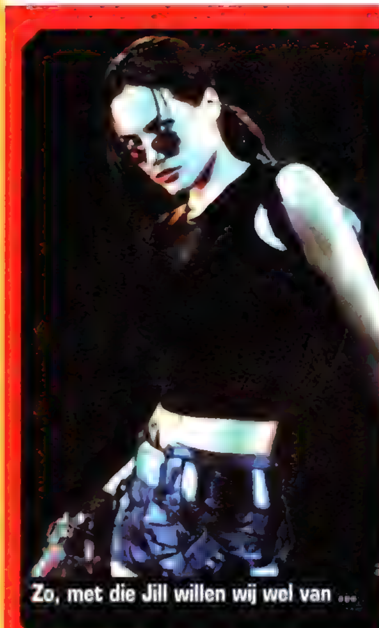
Er valt natuurlijk nog weinig te zeggen over de gameplay daar we de game zelf niet hebben kunnen spelen.
Het lijkt er echter op dat de game meer de nadruk legt op stedelijke omgevingen en stealth en minder op Indiana Jones achtige avonturen waarbij je in jungles en tempels rond rent en crypten onderzoekt.
Wat stealth betreft, zag ik meerdere malen Lara een guard van achteren besluipen en met een fijne knak z'n nek breken of geruisloos wurgen, alsof Lara les heeft gehad van Solid Snake. Het lijkt erop dat Lara het vaker opneemt tegen baddies van vlees en bloed in plaats van apen, tijgers of skeletten maar Core Design heeft natuurlijk nog lang niet al z'n troeven uitgespeeld en er kan nog van alles gebeuren.
Wel is aangegeven dat het spel veel minder lineair moet worden en dat de speler verschillende 'paden' kan nemen. Het element van verschillende paden hebben we al honderd keer gehoord in een game maar vooralsnog geven we Lara het voordeel van de twijfel. Wellicht een Deus Ex tintje waarbij je er voor kunt kiezen om altijd, nooit of soms mensen om te brengen?

CHRIS DEERING SPREEKT


Sony baas Deering heeft fors in de buidel moeten tasten. (Maar dan heb je ook wat.)

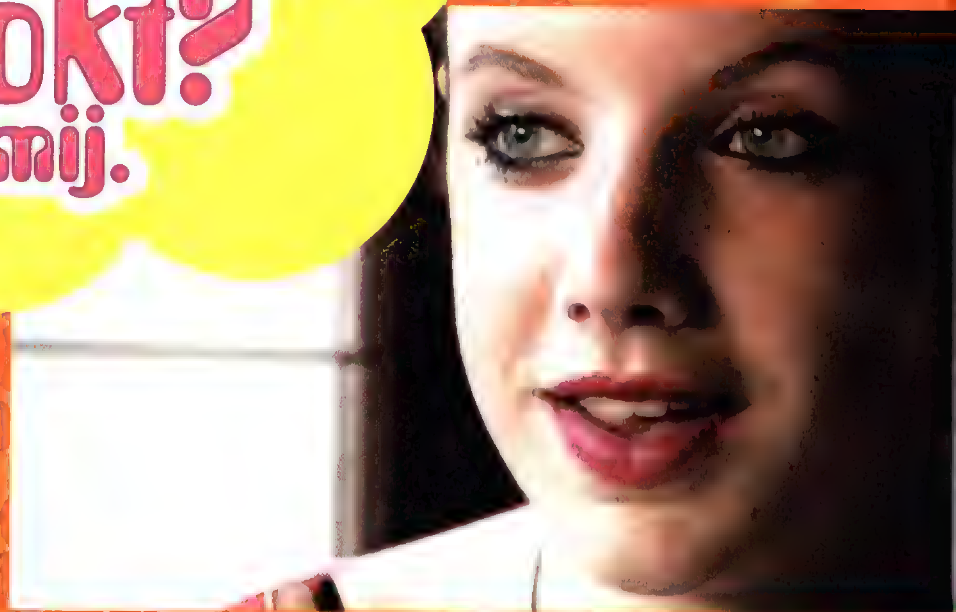
Het feit dat een van de kopstukken van PlayStation - SCEE chef Chris Deering - aanwezig was, duidde op iets. En jawel hoor, de man kreeg het woord en wist glunderend te vertellen dat de nieuwe Tomb Raider op console exclusief voor PS2 uitkomt.
Je kunt zelf wel bedenken dat Sony hier heel veel poen voor op tafel heeft moeten leggen, zeker gezien het feit dat bijna geen enkele game meer exclusief op een platform uitkomt.
De altijd scherpe Sabine (van distributeur Atoll Soft) wist me te melden dat er toch ook nog een GBA versie op haar releaselijst stond. Maar ja, dat is toch niet hetzelfde.
In ieder geval hebben Nintendo en Microsoft het nakijken. Voor zolang het duurt tenminste.

JILL DE JONG IS LARA CROFT

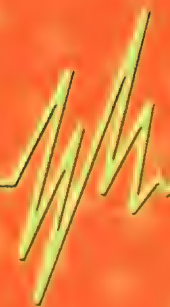

Zo, met die Jill willen wij wel van ...

Al sinds de eerste Tomb Raider game zijn er talloze officiële Lara Croft modellen geweest en Eidos maakte van de gelegenheid gebruik de nieuwste dame in haar serie te onthullen.
Niemand minder dan het Nederlandse model Jill de Jong is tijdens alle publiciteit rond Angel Of Darkness het officiële Tomb Raider model. Ze zal tijdens verschillende promotiebijeenkomsten als Lara van vlees en bloed fungeren. Jill is 20 jaar, single (!), weegt 64 kilo, heeft groene ogen en haar maten zijn 34-26-38. Zucht.

Zoenen met iemand die Rookt? Niks voor mij.



BVT



www.ditvindikervan.nl

PLAYSTATION

BORIS — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

Het is alweer acht jaar geleden dat de gamewereld letterlijk wakker werd geschud door de komst van Final Fantasy VI. Deze RPG werd sneller dan iemand had kunnen voorzien, heer en meester over het 16 bit tijdperk en velen denken dan ook te weten dat het hierna voorgoed gedaan was met de SNES. Niets kon deze ultieme game-ervaring nog toppen... dacht men toen.

Natuurlijk werd die ervaring overtroffen door de release van Final Fantasy VII enige tijd later op de PSX. In grafisch opzicht overtroffen bedoel ik natuurlijk want het verhaal van Final Fantasy VI bleef als een huis overeind staan.

Op vele nieuwsgroepen en forums woedt al jaren een heftige discussie over welke Final Fantasy game nou de beste is.

Wij van Power Unlimited gaan ons niet in deze discussie mengen maar zijn wel blij dat de wat jongere gamers nu de kans krijgen om Final Fantasy VI alsnog te spelen op de PSOne.

Maar er is nog een reden om deze game in huis te halen. Er zit namelijk een demo van Final Fantasy X bij en die zou je misschien wel eens even willen checken aangezien dit tiende deel binnenkort in de winkels ligt.



FINAL FANTASY VI

PC

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 74

Deze 2002 FIFA World Cup is naar mijn mening niet meer dan een lekker tussendoortje in afwachting van FIFA 2003. Wel van een degelijke EA kwaliteit maar toch.

EA zet op de Nederlandse doos dat Oranje er niet in zit. Da's eerlijk en logisch want Oranje heeft zich ook niet gekwalificeerd, dus daar hoeven we niet over te gaan zeiken.

De gameplay is weer enigszins aangepast. Nieuw is Air Play hetgeen spelers in staat stelt hoge ballen fraai op te vangen en door te lobben of te passen, met extra flair. Eenmaal onder controle is dit een welkome aanvulling op je moves.

De leukste gimmick is echter het Star Player systeem dat groothe-den als Zidane en Beckham in staat stelt op cruciale momenten hun unieke skills ten toon te spreiden (vrije trappen, penalty's, etc). Dit is echt een heel aardig extraatje in de langzaam maar zeker steeds beter wordende FIFA serie. Ook de graphics zijn opgepompt. World Cup schuift langzaam dichterbij de laatste This Is Footbal qua herkenbaarheid van spelers en dat is een goede zaak.

Ik heb sterk de indruk dat FIFA op de goede weg zit en dat FIFA 2003 - met een heel nieuw team van producers en programmeurs - nog voor de nodige verrassingen zal zorgen.



2002 FIFA WORLD CUP

XBOX

SKATE — GRAPHICS 7 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 7 — SCORE 66

Kijk eens aan; daar komt Dave weer eens op z'n BMX langs gereden, ditmaal voor 't eerst op de Xbox. Bezitters van deze console krijgen met deze game twee levels meer dan de PS2 gamers maar voor de rest is er weinig nieuws onder de zon.

Op de wijze van Tony Hawk krijg je een stuk of tien verschillende lokaties (die vele malen uitgebreider lijken dan alle Tony Hawk games bij elkaar) om te doorcrossen met meneer Mirra of dertien andere BMX-ers en er zijn een hele zooi tricks te maken en opdrachten te vervullen.

De levels zijn erg gevarieerd en mooi vormgegeven, al sloeg ik er niet steil van achterover. Waar blijven bijvoorbeeld die dynamic realtime lighting effects?

Naast de Career mode en de leuke Multiplayer modes is vooral de level editor een top-optie. Zo immens en veelzijdig ben ik 'm niet eerder tegengekomen.

Helaas en dat is toch wel een essentiële misser, zuigt de besturing mega. Je kunt weliswaar honderden tricks uitvoeren maar als de analoge pad (en zelfs de digitale) het nauwelijks toestaat om de juiste tricks en combo's te maken, houdt het al snel op voor mij. Daarnaast ging ik ook regelmatig op m'n pan zonder dat ik precies wist waarom en dat kan natuurlijk nooit de bedoeling zijn van zo'n game.

Jammer, jammer, jammer.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 6 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 6 — SCORE 64

Konami probeert met X Games Snowboarding 2002 realisme in het snowboard genre te brengen en faalt jammerlijk. Niet alleen op het gebied van gameplay maar ook qua graphics stelt deze titel van begin tot eind teleur.

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 bestaat uit twee verschillende modes: de X-games mode en de Snowboarder mode.

De eerste is een Arcade mode met grote namen als Shannon Dunn, Peter Line, Travis Parker, Rio Tahara en Todd Richards.

De tweede mode is een soort Career mode waarin je je het apelazerus moet boarden om genoeg credits te verdienen waarmee je boarder opgewaardeerd kan worden. Het duurt letterlijk dagen voordat je eindelijk een fatsoenlijke character hebt gecreëerd en laat mij je vertellen dat je voor die tijd al lang bent afgehaakt. Het is allemaal gewoon te saai en eentonig en tel daar nog eens bij op dat de graphics op zijn zachtst gezegd teleurstellend zijn en je begrijpt dat je, als je deze game überhaupt wilt checken, 'm beter kan huren voordat je hem aanschaft.

Overigens kan je voor het bedrag dat deze game kost ook een hele dag lang gaan snowboarden op een van de indoor wintersporttempels die ons land rijk is en ik kan je beloven dat je daar veel meer plezier aan beleeft dan aan dit uiterst middelmatige spelletje.



ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002

GAME BOY ADVANCE — Visions / Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.vicariousvisions.com

SCORE 84 — GRAPHICS 9 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — JAN

De vuilgrijnzende Crash Bandicoot ziet, na eerst de PSX en de PS2 onveilig gemaakt te hebben, nu het licht op de Game Boy Advance. Een game die je genotzalig doet smilen of laat lachen als een boer met kiespijn?

CRASH BANDICOOT XS

Crash's grote aartsrivaal Cortex zorgt weer voor problemen in Crash Bandicoot XS. Deze keer heeft de verknipte, gefrustreerde, duivelse wetenschapper de aarde verkleind tot de grote van sinaasappel. Het is aan Crash om speciale kristallen her en der vandaan te plukken, deze in een machine te verzamelen en zo een tegenreactie op gang te brengen.

GOOD OLD FUN

Voordat het zover is, moet je met Crash reizen door vier werelden die elk weer uit vijf levels bestaan. De meeste tijd ben je bezig met good old sidescrolling platform fun maar afwisseling en fraai in elkaar geknutseld. Net zoals de meer traditionele platformdelen. Van glibberige ijslevels met explosieve nitroglycerine kistjes tot onderwater avonturen met giftige vissen en mijnen.

UITDAGEND

Sowieso is het opvallend dat niet Nintendo maar een third party developer met een platformer op de markt komt die ogenschijnlijk alles uit de kast haalt; in ieder geval op het gebied van graphics.
Het uiterlijk van Crash Bandicoot: The Huge Adventure is onwaarschijnlijk fraai. Vicarious Visions, het bedrijf dat onder meer tekende voor de GBA titels Tony Hawk en Spider-Man geeft wederom z'n visitekaartje af met Crash XS. De animaties en het leveldesign zijn van hoog niveau en alles ziet er sprankelend en gedetailleerd uit.
De animaties van Crash zijn tevens hilarisch en qua controles heb je net het idee alsof je de PlayStation game aan het spelen bent. Bovendien daagt het spel gamers uit voor een perfecte score te gaan. Want alleen dan, wanneer je ieder bonuslevel uitspeelt en ieder doosje openbreekt, ontvang je alle geheime kristallen.
Maar ook dan ben je er nog niet; je dient ook nog de snelste leveltijd neer te zetten om alle Egyptische kruisjes (Ankh) te verzamelen. Pas als je voor alle twintig levels aan deze beide voorwaarden voldaan hebt, kun je het ultieme eindgevecht aan.

De GBA versie kan ook quasi 3D levels aan waarbij je Crash van voren ziet terwijl hij achtervolgd wordt door de verschrikkelijke sneeuwman. Of van achteren, waarbij je vliegend van alles uit de lucht knalt.
Deze sub-levels, met een ander camerastandpunt, zijn een welkome


"Huh, dat ding ruikt naar de reet van Mario."


Wat zou er in die kisten zitten? Vis dat eens uit Crash. Hahaha.


Dat wordt op zeker gekloot voor Bandicoot.

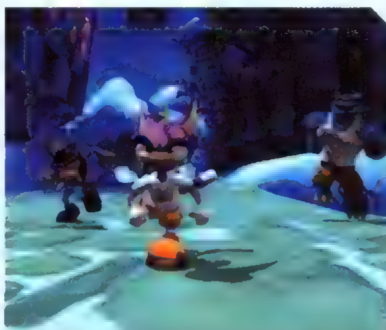
XBOX — Crystal Dynamics / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.com

SCORE 73 — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — JAN

Is het een racegame? Is het een kartgame? Is het een platformer? Is het Tony meets SSX? Nope, het is Mad Dash Racing...

MAD DASH RACING

Afgezien van de games van de bekendste egel ter wereld (je weet toch?), is Mad Dash een van de weinige spellen waar rennen als core gameplay naar voren wordt geschoven.
Het concept is simpel: je racet (rent) tegen drie andere karaktertjes in singleplayer of multiplayer door een reeks waanzinnig vormgeven, kleurrijke levels die bezaaid zijn met powerups, afsnij-routes, vreemde obstakels, valkuilen, trampolines, tunnels, monsters en noem maar op. De ontwikkelaar verdient echt een pluim voor het in elkaar knutselen van de diverse tracks want ze zijn stuk voor stuk enorm fraai en prikkelen de fantasie.
Het kiezen van je karakter houdt meer in dan een blik op het uiterlijke jasje. De deelnemers aan de Mad Dash Race zijn namelijk Gliders, Dashers of Bashers en die hebben zeer uiteenlopende eigenschappen.
Gliders kunnen heel hoog springen en tijdelijk in de lucht zweven, Bashers kunnen muren en objecten omver beuken en Dashers kunnen tijdelijk heel snel spurten waardoor ze bovendien over steile heuvels en obstakels kunnen komen. Zo heeft ieder karaktertje zijn voor- en nadelen.


"Hé Speedy Gonzales, heb jij uit de medicijnkast van Ben Johnson gesnoept?"

POWERUPS

Overal in de freaky levels (van spuitende vulkanen en ijzige sneeuwbergen, tot zonnige stranden en zanderige woestijnen) liggen powerups. Deze hebbedingetjes komen in drie vormen; te weten wapens, special skill powerups en stukjes groene meteoor.
De eerste zijn allerhande cartoony guns en wapens waarmee je tegenstanders omver kunt knallen. De skill powerups zorgen dat je Bash, Dash of Glide vaardigheid krachtiger wordt en als je genoeg stukjes groene meteoor hebt verzameld, krijg je tijdelijk alle drie de vaardigheden (en ben je dus een Glidebashdasher of zoiets).
Dit alles zorgt voor behoorlijk wat uitdaging en vraagt het nodige tactisch inzicht. De game is echter, zeker voor de niet hardcore gamer wellicht iets té moeilijk.
Het spel heeft een lekker snelle pace maar door de 3D vormgeving mis je heel wat powerups. Daarbij komt dat de camera niet goed achter je karakter blijft hangen en je soms van opzij in beeld brengt, hetgeen desoriënterend werkt.
Je hebt diverse special moves en je kunt zelfs in-air stunts maken maar daar kom je de eerste uren (wellicht dagen!) niet aan toe. Simpelweg omdat je dan nog steeds bezig bent om de basic controls onder de knie te krijgen.
Het is dus een kwestie van door de zure appel heen bijten voordat je de fun van de game op waarde kan schatten. Meer balans had dit spel zeker goed gedaan.


M'n oma in een rolstoel met lekke banden gaat nog sneller.

Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.insidedrive2002.com XBOX

J.J. GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 69

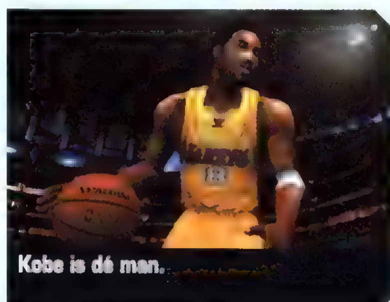
Microsoft maakt helaas een valse start met NBA Inside Drive 2002 op de Xbox. De game is, zoals wij gamesjourno's dat altijd zo mooi plachten te zeggen, uit balans op vele terreinen.

NBA INSIDE DRIVE 2002

Beginnen we met de graphics. Op het eerste gezicht denk je met een pareltje te maken te hebben... en dat klopt deels ook wel. NID 2002 is met prachtige arena's en zeer goed gelijkende spelers (tot aan de exact nagemaakte tattoo's toe), de best uitziende basketbalgame op de next gen consoles. Maar ja, door al die grote woorden van Microsoft (en de kracht die zonder meer in de box huist), is dat ook wel het minste dat je verwacht van een Xbox game. Elk Xbox spel dat er slechter uitziet dat een PS2 of NGC game, is gemaakt door een mislukte developer. Punt uit.
Inside Drive 2002 valt grafisch echter wat tegen als je kijkt naar de bewegingen van de spelers. Elke move op zich is prachtig geïmplementeerd maar worden ze aan elkaar verbonden en laat je de speler dus een aantal acties maken (dribbelen, fake, dunk) dan lijkt het wel of de moves niet goed aan elkaar passen; het hort en stoot een beetje.

WISSELVALLIG

Diezelfde wisselvalligheid tref je aan bij de gameplay. Op sommige punten is NID 2002 de concurrentie (zelfs NBA 2K2) dik vooruit. De blocks zijn vetter, je kan beter een fade away jumpertje maken, je schiet iets minder makkelijk raak en de spelers hebben duidelijk hun real life eigenschappen.
Aan de andere kant lopen spelers de verkeerde kant op als ze een blok zetten, schieten ze bijkans recht vooruit in plaats van met een boogje en kun je nauwelijks een man passeren met een schijnbeweging (soort mini glazen wand om de tegenstander heen).
Oké, zul je zeggen, dat irriteert alleen de basketbalpurist. Ik wil gewoon een potje b-ballen, beetje slammen, meer niet... maar zelfs dan kom je in de problemen. De A.I. van de tegenstander is veel te goed. Hun schoten (vooral driepunters) vallen steeds, terwijl het gemiddelde schotpercentage in de NBA nooit boven de 50% ligt. Ook hebben ze te vaak de aanvallende rebound, blokken ze je helemaal maf en zijn ze veel sneller weg bij een aanval. Resultaat: veel verliespartijen terwijl je niet slecht speelt.
Tenslotte houden de mogelijkheden ook niet over. Je kunt alleen snel een potje ballen of een seizoen afwerken. Geen drie tegen drie slampartij dus. Ook is er geen speler-editor.
Ik heb de Xbox versie van NBA 2K2 nog niet goed gespeeld maar als deze maar 75% van de kwaliteit van de Dreamcast versie bezit, dan gaat hij nog dik over NBA Inside Drive 2002 en NBA Live 2002 van EA heen.


Kobe is dé man.


Maar Vince Carter kan er ook wat van.


Maar wie is dit dan?

Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk PLAYSTATION 2

JEROEN GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 72

Herdy Gerdy is een game die op 't eerste gezicht allesbehalve spectaculair lijkt maar achter die cartoony graphics en vrolijke muziek verbergt zich een behoorlijk veeleisende game.

HERDY GERDY

In Herdy Gerdy maken we kennis met een wereld die bewoond wordt door een volkje dat het herdersvak als grote liefhebberij heeft (schaapjes hoeden, je weet toch?).
Er staat weer een belangrijke herders-wedstrijd op de agenda maar de gedoodverfde kampioen is in een eeuwige slaap gevallen. Het is aan zijn zoon Gerdy om de staf van pa over te nemen. Echter, voordat Gerdy aan de wedstrijd deel kan nemen, moet hij eerst de fijne kneepjes van het herdersvak onder de knie krijgen. Al snel in de game leer je dan ook hoe je de verschillende dieren bijeen moet drijven en hoe je ze naar hun plaats moet dirigeren.
Tijdens z'n avontuur komt Gerdy verschillende personen tegen die hem om een gunst vragen of uitdagen. Na het vervullen van hun hartenwens of opdracht ontvangt Gerdy een object dat hem zal helpen bij het volbrengen van zijn avontuur.

DISNEY

De sfeer die de game uitademt is schitterend. Alles wordt in Disney stijl op je scherm getoverd en de beelden zullen niet snel vervelen, zeker als je let op de kleine details die je tegenkomt, zoals molletjes die her en der uit de grond omhoog komen, hagedissen die over het zand krioelen en huppelende konijnen.
De muziek sluit goed aan op de gebeurtenissen. Zo zal je een achtervolgingsmuziekje horen als er een Gromp achter je aan zit, fluit je het achtergrondmuziekje mee als je de herderfluit gebruikt en hoor je het muziekje van je herdersstok als je hem in de grond steekt.

LASTIG

De game komt pas echt tot leven als je de wezens (Doops, Bleeps, Grimps en Honks) naar hun plaats moet zien te hoeden. In theorie is dit een kwestie van de beestjes van A naar B leiden maar in de praktijk is dat makkelijker gezegd dan gedaan.
Het pad dat jij moet volgen (helaas ligt de route vrijwel vast) ligt vol met gevaren en obstakels. Je dient er dan ook eerst voor te zorgen dat de weg vrij is van kwaadaardig gespuis (Gromps) alvorens je 'de kudde' verzamelt en naar hun plaats leidt.
Je grootste vijand is echter niet de Gromp maar gek genoeg de camera, deze lijkt op sommige momenten een eigen leven te leiden en dat maakt het hoeden af en toe tot een crime.
Ondanks deze kleine doch irritante misser, is Herdy Gerdy een vermakelijke game waar meer in schuilt dan je op 't eerste gezicht zou denken.


"Is deze paddestoel nog vrij?"



Zo hoopt Ed dat z'n dochter zich over 10 jaar zal gedragen.


"Als ze geen Canal+ hebben, ga ik naar huis."

DE MACHT VAN ECHTE MEGAHERTZEN

De Processor (CPU) is het hart van elke PC. Hoe sneller dat hart klopt en hoe beter hij de onderdelen van de PC aanstuurt, hoe meer plezier er aan die PC te beleven valt. Want dat is wat telt. Gamen, Internetten, Foto's en Video's bewerken: dit alles wordt fun als de Processor je de macht van Echte Megahertzen geeft. Bij een Highscreen PC met een Intel® Pentium® 4 processor ben je ervan verzekerd dat je die Echte Megahertzen ook ECHT tot je beschikking hebt. De MegaHertzen die je koopt zijn de MegaHertzen die je krijgt. En daarvoor moet je natuurlijk bij Vobis zijn.







Panda Anti-Virussoftware

- De toonaangevende Anti-Virussoftware uit de U.S. nu bij Vobis
- Super betrouwbaar en Windows XP compatible

29,-





Cordless Desktop

van 89,- voor:

69,-

POWERGAMING



HIGHSCREEN®

Highscreen is het PC - huismerk van Vobis.

Een Highscreen komt altijd tegemoet aan uw speciale wensen en past binnen ieders budget. Highscreen PC's komen het best tot hun recht wanneer ze zijn uitgerust met een geavanceerde Pentium® 4 processor van Intel®.

Wingman Cordless Gamepad



Wingman Cordless Gamepad

- eindelijk draadloos gamen
- RF Technologie met 5 meter bereik
- Dual analogue joysticks
- Vibration Feedback
- tot 8 gamepads aansluiten zonder storing
- incl. 4 AA batterijen
- 2 jaar garantie

72,95

Wireless USB network kit





Wireless USB network kit

- eenvoudig, snel en professioneel zonder draden thuis een volwaardig netwerk creëren tussen PC's
- 2 draadloze USB netwerk adapters
- 11Mbps doorvoersnelheid
- 802.11b netwerk protocol
- tot maximaal 350 meter bereik
- Nederlandstalige handleiding

van 369,- voor:

299,-

GAME BOY ADVANCE

BORIS | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 8 | SCORE 84

BROKEN SWORD SHADOW OF THE TEMPLARS

Een van de beste adventures ooit vindt zijn weg naar de GBA en wat blijkt? Dit genre is uitermate geschikt voor GameCube's draagbare broertje.

Wow! Een klassiek point en click adventure op de GBA. Het is een droom van mij die na lang wachten eindelijk werkelijkheid wordt.
Broken Sword: Shadow Of The Templars, dat in Nederland door Ubi Soft wordt uitgegeven, is eigenlijk een oude klassieker die elke zichzelf respecterende adventure fan wel een keer gespeeld moet hebben op een of ander platform. De game was een paar jaar terug een behoorlijk grote hit en sindsdien gaat het met de serie uitstekend.
De komst van de game naar de GBA is in zekere zin een revolutie te noemen want nog nooit eerder was het mogelijk om zo'n uitgebreide game met zoveel verhaal en diepgang op een handheld te spelen.

GEMAAKT VOOR DE GBA

Beginnen we bij de graphics dan moeten we die een dikke voldoende geven. Het had nog wat beter gemogen (en gezien grafische toppers op de GBA, volgens mij ook gekund) maar het is meer dan genoeg om de sfeer van het origineel te kunnen proeven. Beter nog, je gaat helemaal op in het spel en dat is eveneens te danken aan het ijzersterke plot. Dit is ook de reden dat deze game van mij een naar verhouding erg hoog cijfer krijgt.

POINT & CLICK

Dat hoge cijfer is ook te danken aan het feit dat Revolution er in is geslaagd om het point & click systeem om te zetten naar een variant die werkt met de beperkte bediening van de GBA. Vier knoppen blijken een prima vervanging voor een muis te zijn en ik moet eerlijk zeggen dat ik het spel, ook na het grondige testwerk, nog steeds met regelmaat speel. Ik hoop dat er binnen korte termijn meer van dit soort adventures verschijnen op de GBA want het tijdvretende genre blijkt bij uitstek geschikt te zijn om even te spelen als je in de bus zit of op de trein staat te wachten.
Helemaal mooi zou zijn als er dan ook enkele nieuwe exclusieve GBA titels verschijnen want als echte adventure freak, heb je de meeste natuurlijk al op andere platforms gespeeld en het is gewoon een beetje jammer als je bij dergelijke games het plot al kent.


"Wil iemand m'n gebroken zwaardje zien?"


Hé een ouderwets PTT-tentje. (Putje graven, Tentje opzetten, Tukkie doen).


"Een koude croque monsieur, vinden ze 't gek dat ik kwaad word!"

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 74

GUILTY GEAR X

Heel misschien heb je deze game ooit op de Dreamcast gezien, dan weet je al waar ik het over ga hebben maar voor iedereen die nooit de eer heeft gehad om deze titel op Sega's laatste console te spelen, heb ik een verrassing.

Guilty Gear X is in mijn ogen een echte aanrader voor iedereen die van Capcom's 2D vechtspellen houdt. Guilty Gear X hoort namelijk zonder meer thuis in het rijtje van games als Streetfighter en Capcom vs. SNK.
De game onderscheidt zich door de unieke characters en vooral door de enorme speed. Jongen, je wil gewoon niet weten hoe ontzettend snel deze game is. Je wordt gewoon helemaal niet goed als je twee gasten dit spel tegen elkaar ziet spelen. Tenminste als ze hun vak verstaan want anders blijft het bij dat voorzichtige aftasten. Het is dan ook een kwestie van eventjes doorbijten maar heb je eenmaal een paar moves onder de knie dan kan je ook op heerlijke wijze aan de bak.

ZO GOED ALS PERFECT?

Guilty Gear X kent enkele werkelijk bizarre characters, die duidelijk gecreëerd zijn om het spel een nieuwe identiteit te geven. Dat is nodig ook want naast die characters is er bitter weinig dat we al niet eerder hebben gezien in het Japanse 2D fighting genre. Toch stelt het me eigenlijk vooral gerust dat er zo weinig vernieuwends te zien is bij dit soort games want dat wil toch impliciet zeggen dat het genre zo goed als perfect is, toch? Of niet misschien? Aan de andere kant weet ik ook dat een boel gamers niet meer zitten te wachten op dit soort spellen en het hele genre grotendeels (en mijns inziens ten onrechte maar wel begrijpelijk) verbannen is naar de uitverkoopafdeling.

BASIC

De reden dat ik dit genre zo'n warm hard toedraag, is omdat het allemaal zo oorspronkelijk is. Dit is wat gaming eigenlijk is. Dit is de basis. Zo was het vroeger en zo zal het waarschijnlijk altijd zijn. Dankzij alle hardcore gamers die dit soort games blijven spelen. Gewoon omdat ze inzien dat vette 3D graphics een spel niet per definitie beter maken, of omdat ze begrijpen dat een hype vaak niet meer dan een hype is.
Hardcore gamers, I salute you!


"Old skool in je smoel, als je begrijpt wat ik bedoel!"


"Hé Johnny, nooit water bij de gehaktballen gooien voor extra jus!"


"Ik ga jou dus zo ongelofelijk hard op je tenen trappen, dat wil je niet weten."


The Thing zal verschijnen op PC, PS2 en Xbox. Overal even lelijk.


Te heftig voor de GameCube?

ties is die van Lord Of The Rings; maar daar werd amper iets van getoond. Alleen een hyperblije programmeur die overdreven smilend vertelde dat hij 'thrilled was about this fantastic product.' De Xbox en GBA versie verschijnen nog eind dit jaar.
Zeer goed speelbaar maar nog behoorlijk buggy was Bruce Lee op de Xbox. De licentie als zodanig is natuurlijk een om je vingers bij af te likken en de special moves van de beroemdste martial artist aller tijden, zagen er in gamevorm fraai uit. Het spel ontbeert echter nog de nodige balans want de tegenstanders reageerden echt te stupide voor woorden. Grafisch dus een parel maar aan de A.I. moet zeker nog gesleuteld worden.
Overigens heeft de Familie Lee toestemming gegeven en die heeft het laatste woord over deze game.

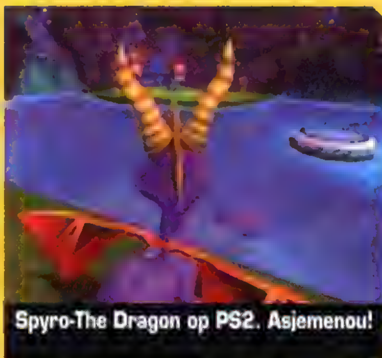
VIVENDI: LINE-UP 2002

Aaah, Parijs. De lichtstad heeft voor velen een onderhuidse aantrekkingskracht. Voor mij ook, zeker als je meer dan twintig nieuwe games te zien krijgt in een Frans kasteeltje.

Het ene moment krijg je mondjesmaat informatie van publishers en ontwikkelaars, het ander moment showen ze je hun hele 2002 line-up. Dat laatste was het geval met Vivendi die de wereldwijde pers uitnodigde om twee dagen te vertoeven op een Frans kasteeltje om daar alle games van 2002 te tonen.
Om het geheel aan te kleden liep de hele dag een arme ziel in een Crash Bandicoot kostuumpje rond en was er ook een Cate Archer babe te zien. Zou dat betekenen dat No One Lives Forever 2 speelbaar zou zijn? Jawel, en nog veel meer. Wat te denken van The Thing, de nieuwe Spyro, Bruce Lee, Counterstrike: Condition Zero, Die Hard Vendetta om maar eens wat te noemen.

SPYRO IS BACK

Vivendi is eigenlijk niets meer dan een dozenschuiver. Een hele belangrijke, dat zeker maar onder hen vallen veel ontwikkelaars die op hun beurt weer externe ontwikkelstudio's in dienst hebben. Universal is zo'n naam waar weer een heleboel gamestudios onder vallen. Een daarvan is druk bezig met The Thing op Xbox, PC en PS2. Het is geen remake van John Carpenters' thrillermovie maar meer een vervolg. Een speciaal team van onderzoekers en gewapende guards gaat opnieuw naar de plek des onheils om orde op zaken te stellen. Natuurlijk is The Thing aanwezig en dat moet gaan zorgen voor een bloedstollend survivalhorror avontuur.
Origineel is het element van vertrouwen. Soms weet je niet wie van je teamleden al besmet is en kun je dat alleen opmaken door hun gedrag te volgen of bloed af te nemen. Voor je 't weet verandert een van je medeonderzoekers opeens in een walgelijk monster.

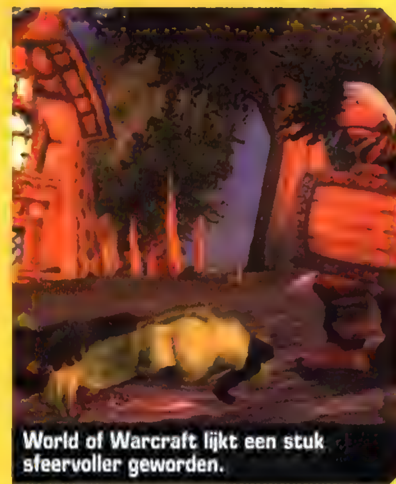

Spyro-The Dragon op PS2. Asjemenou!


World of Warcraft.

Wow! Overigens gebruiken PC, Xbox en PS2 dezelfde engine en zag de PS2 versie er het minst uit (lees flets).
Dit in tegenstelling tot Spyro - The Dragon die zijn debuut maakt op de PS2. Het paarse draakje heeft na een aantal PSX avonturen nu zijn weg gevonden op de PS2 en dat zag er goed uit. Ondanks de wat kiddy uitstraling verwacht ik dat dit gewoon een hele leuke platformer wordt.

BRUCE LEE

Een van Universal's grootste licen-


World of Warcraft lijkt een stuk sfeervoller geworden.

BLIZZARD

Blizzard was ook van de partij en natuurlijk zag ik voor de zeshonderdduizendste keer de laatste bèta draaien van Warcraft III. Ik heb de Battle.net bèta inmiddels al in huis (zie verderop in deze PU) dus daar lees je mijn laatste bevindingen.
Wel leuk was de verandering die World Of Warcraft inmiddels heeft ondergaan. Na de ECTS ziet de game er een stuk rijker en sfeervoller uit. De werelden van deze Warcraft MMORPG komen echt tot leven en de diverse interactie is even laagdrempelig als overtuigend. Het is enigszins te vergelijken met wat Renegade voor de C&C fans deed, alleen lijkt Blizzard nog kundiger en authentieker te werk te gaan.


Veel bendeoorlogen in SWAT: Urban Warfare.


Casino Empire: gokpaleissim.


Counterstrike: Condition Zero.


Emperor: Rise Of The Middle Kingdom.

SIERRA

Sierra is de derde naam van faam die onder de Vivendi paraplu bengelt. En ook Sierra heeft weer behoorlijk wat vette games in de maak. Wat te denken van SWAT: Urban Warfare (PC en Xbox), Casino Empire (PC), de platformer Malice (Xbox) en Counterstrike: Condition Zero en Emperor: Rise Of The Middle Kingdom (PC). Die laatste ziet er waanzinnig goed uit en je ziet niet meer dat het om een aangepaste Half-Life engine gaat. Ook Casino Empire lijkt me zeer vermakelijk; denk aan een game als Zoo Tycoon of Tropico alleen dan draait alles om pokertafels, gokkasten, roulettes en alles wat bij een fonkelend casino komt kijken.

FOX

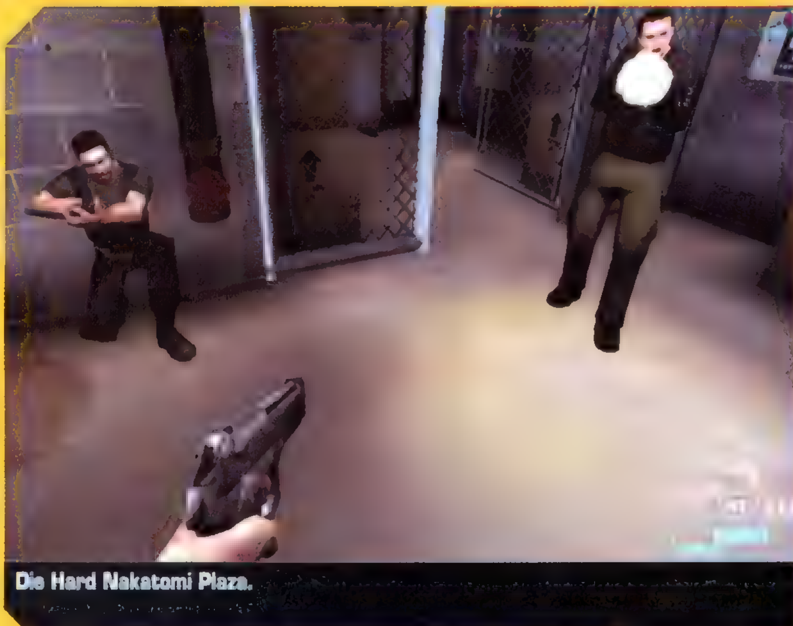
Fox had behoorlijk wat verrassingen in petto. Van No One Lives Forever op de PS2 (de PC poort) werd ik niet echt warm. Als ik met m'n ogen knipperde, leek het eerder alsof ik naar een PSOne game zat te kijken en bovendien was de controle erg sloom. NOLF 2 op PC daarentegen gebruikt de laatste engine van Monolith en dat belooft veel goeds. Juicy graphics, meer stealth, de terugkeer van Cate Archer en de aartsvijand HARM, nog meer missies en nog veel meer jaren zestig spy-goodies en verwijzingen naar Bond, De Wrekers en Austin Powers.
Die Hard Nakatomi Plaza (PC) was ook speelbaar maar het was met name de GameCube verrassing Die Hard Vendetta die iedereen deed kwijlen. Hoezo Nintendo kiddy? Meer hierover lees je in mijn preview in de GameCube special.
Tot slot had Fox nog een aandoenlijke Dino game die de beste elementen van voetbal (!), Pokémon, Creatures en Jurassic Parc in zich verenigt.
Al met al dus behoorlijk wat games op alle platformen die Vivendi over de gamers gaat uitstorten. De eerste klapper kun je al terugvinden in deze PU: Crash Bandicoot op GBA!


No One Lives Forever 2.


Aandoenlijke mix van Pokémon, Creatures en Jurassic Parc.

LANGERE TERMIJN

Sierra sprak ook nog over een aantal titels die ze nog niet konden showen. Het betrof een Swatgame voor de PS2, Homeworld 2 voor PC een expansionpack voor het succesvolle Empire Earth (PC) en Tribes voor de PS2.
Van die laatste verwacht ik eerlijk gezegd op voorhand al helemaal niks. Tribes is een massive online shooter die juist door de grote aantallen speciaal is. En aangezien de meeste shooters op PS2 maximaal maar vier spelers toelaten, haal je daarmee mijns inziens de essentie van de game onderuit.
Daarentegen kijk ik persoonlijk erg uit naar Homeworld 2 en de uitbreiding voor Empire Earth die herfst 2002 het licht moet zien.
Teleurstellend was dat met geen enkel woord over Half-Life 2 werd gerept, iets wat dit evenement naar een hoger plan had kunnen tillen. Officieel weet niemand van iets, terwijl je op je vingers kunt natellen dat ze met die game bezig zijn.


Die Hard Nakatomi Plaza.

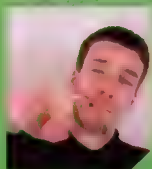
VOORLOPIG GEEN STARCRAFT 2

Het handige van de hand-on meetings op dergelijke events is dat je face to face met de makers van spellen kunt spreken. En na een paar flesjes goede rode wijn worden die behoorlijk loslippig.
Zo wist de leadproducer van World Of Warcraft te vertellen dat de aankondiging van StarCraft 2 op diverse websites een missertje was van een Koreaanse gamewebiste 'die een persbericht verkeerd zou hebben vertaald'. Mmm, deze kan direct in de collectie slappe smoezen want Blizzard zou wel gek zijn als ze op zijn minst niet aan een vervolg denken.
Maar voorlopig heeft het bedrijf het druk genoeg met de laatste loodjes van Warcraft III, World Of Warcraft en... de add-on voor Warcraft III. Dat laatste kwam tussen neus en lippen door over tafel. En we zouden wel gek zijn om dat niet te melden. Bij deze dus.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Het leven van een gamejournalist gaat niet over rozen moeten jullie weten. Zo heb ik namelijk te veel games en te weinig tijd. Ik heb inmiddels een kast vol spellen waarvan ik de helft nog niet eens uit het doosje heb gehaald. Het is dus hoog tijd dat ik met vakantie ga, kan ik al die games even op mijn gemak checken. Na Ed z'n wintersdip-trip en Niels z'n weekje skiën en boarden, ga ik ook even genieten van mijn game-o-rama-vakantie, als Niels het goed vindt uiteraard. Nee, Niels gewoon je handtekening onder dit vakantiebriefje zetten, ja daarzo... -JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PS2

STATE OF EMERGENCY

Voer de volgende codes in tijdens het spelen.

God Mode	L1, L2, R1, R2, ×
Oneindig tijd in Chaos mode	L1, L2, R1, R2, ○
Oneindig Ammo	L1, L2, R1, R2, △
Kleine speler	R1, R2, L1, L2, ×
Grote speler	R1, R2, L1, L2, △
Normale speler	R1, R2, L1, L2, ○
Bull	Druk in Chaos mode op ➲, ➲, ➲, ➲, ×
Freak	Druk in Chaos mode op ➲, ➲, ➲, ➲, ○
Spanky	Druk in Chaos mode op ➲, ➲, ➲, ➲, △

Steffen Kemme | Internet



PC

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER





Druk eerst op ~ om de console te laten verschijnen, voer dan deze codes in. Na het invoeren van de codes op [Enter] drukken om ze te laten werken.

God mode	please god
Alle wapens en ammo	please giveall
Alle monsters in het level dood	please killall
Alle deuren openen	please open
Onzichtbaar	please invisible
Energie weer vol	please refresh
Fly mode	please fly
No clipping mode	please ghost
Alle messages zien	please tellall

Simon van Erp | Internet

GBA

MORTAL KOMBAT ADVANCE





Auto fatality computer
Nadat je twee keer van de computer verloren hebt en 'finish him/her' komt, blijf dan de hele tijd op start drukken, tot je vechter valt. Nu staat je vechter opeens weer op en doet de computer zijn fatality.

Unlock Human Smoke
Speel het spel uit met "Warrior" en kies nu Human Smoke in het "Mystery" vakje.

Unlock Motaro
Speel het spel uit met "Master", Motaro zal nu ook in het "Mystery" vakje verschijnen.

Unlock Shao Kahn
Speel het spel uit met "Grand Master" ook Shao Kahn verschijnt nu in het "Mystery" vakje.

Versla Motaro makkelijk
Als je tegen Motaro moet vechten dan is dat in "Scorpions Lair". Ga voor een van de skelettenzuilen staan en buk. Motaro zal nu een vuurbal afschieten maar hij zal je niet raken, wacht hier tot hij zich teleporteert. Als het goed is, komt hij nu recht voor je te staan. Geef hem een uppercut en herhaal dit tot hij dood is.

Spook tegenstander
Soms als je tegen de tegenstander aanduwt en tegelijkertijd een special move doet, gaat hij dwars door de tegenstander heen. Dit gebeurt af en toe ook als je van heel ver weg bijvoorbeeld de speer van Scorpion gooit.

Sjors Stassen | Nijmegen

N64

PAPER MARIO





Level boost: Om supersnel een level up te krijgen moet je ten eerste toegang hebben tot de Flower Fields.
In het midden zijn zes doorgangen, neem de onderste van rechts. Spring over de doorns en gebruik Kooper voor het laatste stukje. Aan het einde bij de boom staat een bloembed, kijk of er een bloem in staat met een geel hoofd. Zo niet, ga dan naar rechts net zo lang tot er wel een staat.
Om de bloem te verslaan, Amazy Daisy genaamd (20 hp 20 attack), moet je in ieder geval beschikken over drie badges: Power Plus, Power Rush en Power Smash. Voor degene die een van deze badges niet heeft, hier een korte walkthrough:
Power Plus(2): Ruil 'm met Merlow op Shooting Star Summit voor 25 star pieces. In Shy guys Toad Box ga je naar rechts. Er staat daar een grijze Shy guy. Zeg dat je wilt vechten en versla hem. In de schatkist die hij bewaakt zit de badge.
Power Rush: Als je Dry Dry Ruins hebt gehaald en je speelt met Peach, ga dan naar de bibliotheek, tussen de boekenplanken ligt de badge. Ga uit de bibliotheek naar rechts en doe de badge in de schatkist. Met Mario kan je de badge ophalen uit de schatkist bij Merlow.
Power Smash: In de Toad Town tunnels ga je steeds maar rechts tot je twee Spiked Goomba's tegenkomt. Versla ze en sla op de schakelaar die verschijnt. Spring op de trampoline, hier ligt de badge.
Equip de drie badges en zorg dat je geraakt wordt door een andere vijand tot je hoogstens 5 hp hebt (spring zonodig in de doorns links). Ook is het handig als je Bombette bij je hebt.
Maak een first-strike, gebruik Power Smash met een succesvolle action-command en gebruik vervolgens Bombette's bomb. Als het goed is heb je de bloem verslagen binnen één turn: je krijgt 42 star points van hem!!!! Je kan dit zo vaak herhalen als je wilt .
Ga gewoon terug naar Toad Town en weer terug naar de fields; Amazy Daisy zal er weer zijn.

Max Knobbout | Ede

PC

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



Hoe krijg je de medailles?
Missie 1:
The Legion of Merit
Om deze te halen moet je, als je naar het Duitse fort gaat, nog een krijgsgevangene redden. Dit is geen objective. Als je de explosieven hebt opgehaald, ga je links naar een trap, deze ga je op en dan moet je de enig mogelijke route volgen. Je komt een of twee Duitsers tegen. Hierna kom je in een kamertje met twee Duitsers en de krijgsgevangene. Schiet de Duitsers dood en de Amerikaan volgt je. Nu ga je verder met je missie. Let wel op dat hij niet wordt neergeschoten.
Missie 2:
Norwegian war cross with sword
Als je in de U-boot zit, moet je bij de tweede bom verder naar achteren gaan. Nu kan je een manifest pakken. Hierna blaas je de boot op en ga je verder met je missie.
Missie 3:
American Campaign Medal
Hiervoor hoef je niks speciaals te doen, alleen van het strand af komen.
Missie 4:
The Good Conduct Medal
Je moet hier twee King Tigers opblazen maar je hebt geen bommen, dus die moet je eerst halen. Deze liggen in een gebouw, helemaal in het westen op de tweede verdieping. Bij de bommen zitten best veel Duitsers, dus eerst effe saven. Hierna ga je naar de tanks, deze vind je ten westen van de commandopost. Blaas ze op aan de achterkant. Ga nu verder met de missie. Hierna krijg je de The Good Conduct Medal.
Missie 5:
Distinguished Service Medal
Dit is de moeilijkste, je moet zorgen dat je tankbemanning blijft leven. Je kan het beste de missie meerdere keren spelen, zodat je weet waar de snipers zijn.
Missie 6:
Army Commendation Medal
Nog een moeilijke, je moet zorgen dat vijf van je negen squad members het overleven. Let op als je uit de trein komt want je raakt dan onder zwaar sluipschutters vuur. Ook dit stukje kan je het beste vaak spelen want dan weet je waar ze zitten.

Joris Cuppen | Internet

CHECK DE CHEATS VOOR:

Batman Vengeance	(Gcn)
Black and White	
Eiland vol wezens	(PS2)
Extreme G 3	(NGC)
Giants: Citizen Kabuto	(PS2)
Guilty Gear X	(PS2)
Medal of Honor: Allied Assault	(PC)
Mortal Kombat Advance	(GBA)
Paper Mario	(N64)
Serious Sam	
The Second Encounter	(PC)
SSX Tricky	(PS2)
State of Emergency	(PS2)
Tekken	(GBA)
Virtua Fighter 4	(PS2)
WWF Smackdown: Just bring it	(PS2)

PS2

WWF SMACKDOWN: JUST BRING IT



RHYNO
1: Kies iemand zonder titel en zeg tegen Vince McMahon dat je geen tag team wilt maken.
2: Kies de optie: run down and attack.
3: Verlies de wedstrijd.
4: Kies voor de optie: stay backstage.
5: Ga naar de scheidsrechter (Earl Hebner), hij is bij de frisdrankautomaten en kies de optie dat je achter de hardcore titel aangaat.
6: Win het gevecht met Rhyno in de kleedkamer en hij is beschikbaar bij het character selection screen.

FRED DURST (Limp Bizkit)
Kies Slobberknocker mode en versla vijftien worstelaars met de Undertaker in tien minuten.

NIEUWE SMACKDOWN! ARENA
Kies Slobberknocker mode en versla zeventien worstelaars met The Rock in tien minuten.

TAJIRI
1. Kies iemand zonder titel en zeg tegen Vince McMahon dat je geen tag team wilt maken.
2. Kies daarna voor de optie: talk trash bon microfonen.
3. Ga naar Richel Cole en kies de optie: I was just messin' with the guy.
4. Ga naar Regal's office (linksonder aan de trap en daarna eerste deur weer links).
5. Zeg dat je geen European belt wilt winnen.
6. Je moet nu tegen Tajiri vechten. Win dit gevecht en Tajiri is beschikbaar bij het character selection screen.

Jerry Dunlop | Den Bosch

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



Druk tijdens het spelen op ~ dan verschijnt er een scherm en daar tik je deze cheats in.

Onzichtbaar	**WINCHESTER** (moet met hoofdletters)
Alle wapens	**wuss**
God mode	**dog**
Beter maken	**fullheald**
Doel gaat weg	**notarget**
Max ammo	**give ammo**
Geen clipping	**noclip**
Lijst van spelers wapens	**listinventory**
Teleporteren naar locatie	**tele x y z**
Print huidige positie uit	**coord**
Helemaal beter	**health**
Zelfmoord	**kill**

Stan Bos | Internet

XBOX

BATMAN VENGEANCE



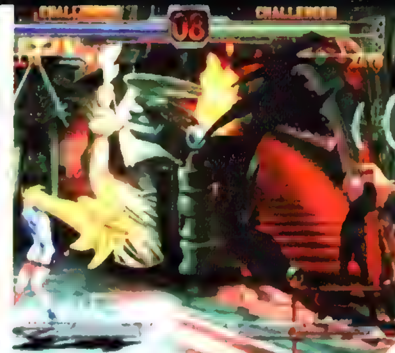
Cheatcode
←, →, ←, →, X, X, Y, Y
tijdens main menu.
Unlimited electric Batarangs
←, →, B, □, ←
tijdens main menu.
Bonus characters
←, →, ↓, □, ← + →,
Druk vervolgens op START
tijdens main menu.



PS2

GUILTY GEAR X





HIDDEN FIGHTERS
↓, →, →, ↑, START tijdens het press start screen.
GUILTY GEAR MODE
Bereik level 100 in Survival mode en versla de laatste opponent.

ALTERNATE COSTUMES
Hou start, △ of ✕ ingedrukt als je jouw vechter selecteert.
SPECIAL ATTACK
△ + ○ tijdens een gevecht.

PS2

VIRTUA FIGHTER 4



Classic victory poses
Gebruik een created fighter om de level twee rank te bemachtigen. Hou dan sla + schoppen + verdedigen ingedrukt tijdens de replay.
Virtua Fighter 1 fighter model
Gebruik een vechter om ten minste level 1 rank te bemachtigen. Selecteer die vechter en hou dan sla + schoppen ingedrukt totdat het gevecht begint.
Ander main menu achtergrond
Selecteer de options en kies voor settings, daarna game en dan druk je op L1, R1.
Training Stage 1 in Versus mode
Gebruik een created fighter en bereik level 1 rank.
Training Stage 2 in Versus mode
Gebruik een created fighter en behaal level 5 rank.
Training Stage 3 in Versus mode
Gebruik een created fighter en behaal de Monarch rank.
Dural's stage in Versus mode
Gebruik een created fighter en behaal de Emperor of Great Emperor rank.
Dural
Versla Dural in Kumite mode.

PS2

GIANTS: CITIZEN KABUTO





Voer de onderstaande codes in voor het gewenste resultaat.

Cheat menu	ALPUN	Front view	XTRASEE
Invincibility	MOLITOR	Close-ups	CLOSEUP
Level select	MBP4UJP	Multi-color graphics	DOROTHY
Unlimited ammunition	FALLOUT	Red graphics	ANGRY
Unlimited jet pack fuel	38HK	Green graphics	SNIPEME
Unlimited Mana	BGDA	Blue graphics	UDDOIT2

NGC

EXTREME-G 3



Alle codes intikken nadat 'press start' verschijnt.

Oneindige schilden en turbo's
← + →, Z, ← + →, Z

Oneindig ammo en het StarCom team
←, →, ←, →, ← + →, Z

Win altijd XG Career mode races
→, ←, Z, ←, →, Z, →, ←, Z

Win de volgende race
← + → + Z, ← + →, Z, ← + → + Z

Dubbel prijzengeld
←, →, Z, ←, →, Z, ← + →

Extreme lap challenge
←, →, ←, →, ←, →, Z, ← + →

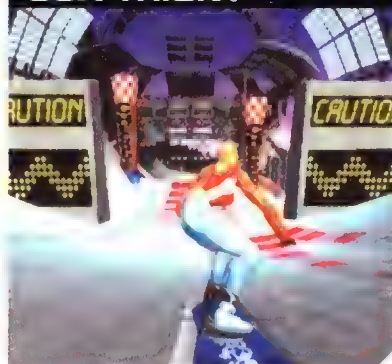
Alle teams and tracks
←, ←, →, →, Z, Z, ← + → + Z





PS2

SSX TRICKY



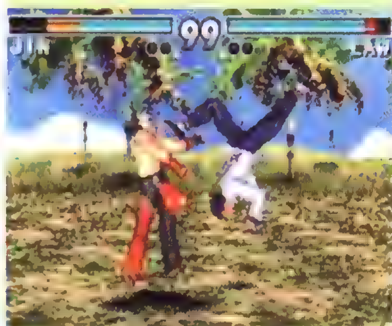
Speel als DJ Mix Master Mike
Hou bij het titelscherm L1 en R1 ingedrukt en druk op ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑. Kies gewoon een ventje en die verandert tijdens het spelen in DJ Mix Master Mike.
Alle boarders, levels, boards en outfits
Hou bij het titelscherm L1 en R2 ingedrukt en druk op ⊗, △, →, ○, □, ↓, △, △, ←, ○, ⊗, ↑.

Ronald Kuiper | Internet

GBA

TEKKEN

Alle karakters
Hou Ⓐ + Ⓑ ingedrukt en druk op ←, →, →, ←, ←, ↑, ↑, → tijdens het main menu.
Alternatieve kostuums
Druk ←, →, of START tijdens het character scherm.
Vecht als Heihachi
Speel de game uit met alle karakters en Heihachi zal naast Paul en Hworang verschijnen.





PC

BLACK AND WHITE: EILAND VOL WEZENS



Bowlen met de koe
De bal wijkt iets af naar rechts vanaf het moment dat ie het richtpunt passeert.
Vechten met de neushoorn
Leer je wezen eerst hoe hij moet genezen daarna is het een kwestie van op tijd genezen.
De beer die moet ontsnappen
Wacht tot het nacht is en maak je wezen dan onzichtbaar maar pas wel op dat je wezen niet loopt als de kluizenaar zijn vuurtje opstookt want dan hoort hij je alsnog. Als je bij de beer bent, maak dan de riem van agressie vast aan het gebouw en je wezen zal het gebouw slopen.
De gewassen van het paard
Iedere dag de gewassen twee keer water geven en het is zo gebeurd.
Voetballen met de mandril
Zet je wezen in de richting waarin je de bal wilt trappen en klik de bal aan.
Rennen met de schildpad
Geef je wezen een versnelspreuk die je van het Keltische dorp krijgt als je het hebt ingenomen. Loop dan door tot net na de vuurballen en volg dan de waterkant naar links en volg daarna gewoon de route weer.
De drie ringen van de leeuw
Zorg dat je ze op minimaal 5 cm afstand van de mensetende reuzen houdt.
Het vervloekte luipaard
Gewoon hopen dat je hoge getallen gooit met de dobbelsteen.
Tyke het kuiken
Doe deze opdracht wat later zodat je er de tijd voor hebt. Gooi met je wezen een steen tegen het ei en breng het naar een warm gebied, bijvoorbeeld in de buurt van de bowlingbaan en volg dan gewoon de opdrachten van het mannetje uit het Egyptische mirakel.
De verwoestende gorilla
Gebruik de riem van agressie en dubbelklik op een gebouw. Als je wezen een gebouw beschadigt, gelijk door naar de volgende.
Schapen hoeden met het schaap
Drijf de schapen gewoon een voor een naar de juiste plek dan lukt het uiteindelijk.
Verstoppertje met de wolf
Volg de voetstappen van de wolf vanaf het eerste moment. Hij zal vrijwel onvindbaar zijn als je zijn spoor kwijt bent.
Het mannetje schieten met het paard
Gewoon richten en schiet, hoogteverschil maakt heel veel uit.
Leren bouwen met de chimpansee
Maak de leer-riem vast aan het gebouw en wacht af.
Haal de schippers op met de ijsbeer
Verken eerst het eiland en zoek alle houten bruggetjes op, daar zullen de schippers staan. Een van de bruggetjes staat op een eiland.
Vechten met de krokodil
Als je de genees-spreuk hebt geleerd aan je wezen moet ook dit geen probleem zijn.

Jan Braam | Internet

HOOR DAT STUURTJE EENS SNEL GAAN!

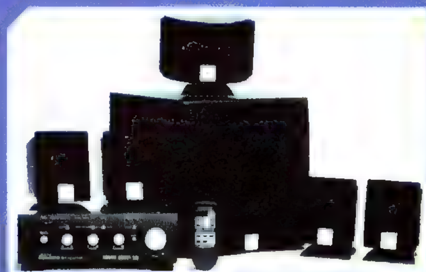
CREATIVE LABS

De standaard boxensetjes die je bij een nieuwe PC krijgt geleverd, zijn meestal weinig soeps. Creative Labs heeft een naam hoog te houden op dit gebied. Creative's surround boxenserie hebben Thief, Hitman en Medal Of Honor van een filmisch tintje voorzien. Zeker bij games waar geluid (met Thief als ultieme voorbeeld) van grote invloed is op de gameplay, kan een surround boxenset een hele nieuwe dimensie aan een game toevoegen. De nieuwste telg van Creative is de Inspire 5.1 digitaal 5700, de opvolger van de DTT3500. Het geluid is weer van de bekende Creative kwaliteit, al is er ook optisch bedrog. De subwoofer en de centerspeaker ogen groter dan diens voorganger maar hebben nauwelijks grotere, interne (lees krachtigere) boxjes. Het is meer looks dan power.

De verbetering zit 'm dan ook in de decoder, zeg maar de versterker, die tussen de PC en de boxen staat en waarmee je een shitload aan features ter beschikking krijgt. De decoder ondersteunt DTS (hoogwaardiger dan Dolby Digital) en sommige DVD films ondersteunen deze techniek. Ook kun je de TV, Xbox of videorecorder op deze set aansluiten. Met een centerspeaker, vier surround speakers en een bonkende baswoofer worden games echt naar een hoger niveau getild. Zeker wanneer er een pompende orkestrale soundtrack onder staat, is het echt dubbel en dwars genieten geblazen met de Inspire 5.1 Digital 5700. Hij kent echter een pittig prijskaartje.



PC
Prijs: € 445,-
Distributeur: Creative Labs
Tel: 011-3230081
www.creativelabs.com



THRUSTMASTER

Ook Thrustmaster heeft inmiddels een Xbox stuurtje in het assortiment: de 360 Modena, compleet met Ferrari logo. Het stuur heeft standaard ingestelde callibratie, dit in tegenstelling tot het gelijknamige PS2 stuurtje.

De 360 Modena is zonder meer voordelig te noemen maar dat heeft zijn consequenties. Het materiaal rammelt hier en daar en het geheel doet wel erg plastic aan. Het is daarentegen te prijzen dat er een stuur en gaspedalen set voor dit geld op de markt is want meestal moet je toch meer euro's voor een stuurwiel op tafel leggen.

Alle functieknoppen zijn aanwezig en de Xbox racegames zijn allemaal compatibel met het stuurtje. Het ding kan in de schoot of op tafel geplaatst worden. De eerste optie is niet aan te raden want dat werkt allesbehalve stabiel.

Sowieso kun je je afvragen of sturen met een controller op consoles niet efficiënter is. Je kunt wel gedoseerd remmen en gassen maar sturen gaat toch echt preciezer met de (Xbox) controller. Maar je hebt nu eenmaal gasten die hun racegames perse met een stuurwiel willen beleven en dan is dit een redelijk alternatief binnen handbereik.





Xbox
Prijs: € 79,-
Distributeur: Microsoft
Tel: 035-5288800
www.thrustmaster.nl

GEFORCE 4





PC
Prijs: € 579
Distributeur: Creative Labs
Tel.: 011-3230081
www.creativelabs.com

De eerste GeForce kaarten zijn inmiddels geland en moeder Theresa, wat zijn die kaarten snel! Tegelijk zijn ze ook schrikbarend duur maar ja, zoals een bekend PU gezegde ons voorhoudt: dan heb je ook wat.

Van Creative Labs hebben we meteen maar het topmodel gepakt; de 3D Blaster 4 – Titanium 4600. Deze kaart breekt echt alle snelheidsrecords. Da's ook niet zo vreemd, de 3D-kaart draait op 300 MHz en heeft niet minder dan 128 DDR SDRAM aan boord. Opvallend is ook dat de kaart wat langer dan gebruikelijk is, dus hopelijk heb je geen kleine minitower anders wordt het proppen geblazen.

De prestaties liegen er niet om. Afhankelijk van het interne geheugen en je processor kunnen we stellen dat de Titanium 4600 bijna 60% sneller is dan de GeForce 2 ultra! Een andere leuke bijkomstigheid is de sterk verbeterde FSAA (Full Scene Anti Aliasing). Hierdoor worden de kartelrandjes in de graphics beter dan ooit weggewerkt.

Daarnaast zijn er behoorlijk wat nieuwe snufjes op het gebied van vertex-shaders en de LMA. In boerensteenkool taal betekent dit dat licht- en schaduweffecten nog fraaier in beeld kunnen komen.

De vraag is natuurlijk; heb je nou zo'n absurde doordenderende kaart nodig? Als je een GeForce 3 hebt zul je wel gek zijn om de overstap te maken naar de veel duurdere GeForce 4. De meeste games draaien ook op de '3' als een zonnetje. Zelfs met een GeForce 2 kun je nog makkelijk een tijdje vooruit. Als je echter denkt aan een nieuwe kaart zou ik de 3 wel overslaan.

Vooralsnog is de GeForce 4 een super-de-luxe kaart voor de techhead die veel geld over heeft. Let op, Creative heeft ook minder dure modellen die eveneens de GeForce 4 chip in zich hebben gehuisvest.

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Dreamcast, nu € 99,-

inclusief internet software
en een joypad
deze aktie is alleen geldig
bij aanschaf van 3 games
of accessoires



€ 99,- € 129,- € 299,-

Playstation

ACE COMBAT 3	24 99
ALONE IN THE DARK 4	45 49
ALUNDRA 2	26 99
BREATH OF FIRE 4	36 49
CASTLEVANIA CHR	36 49
COLIN MCRAE RALLY 2	24 99
CHASE THE EXPRESS	24 99
CRASH BAND 1, 2, 3	24 99
CRASH TEAM RACING	24 99
DINO CRISIS 2	24 99
DISNEY'S TARZAN	24 99
DRIVER	10 99
DRIVER 2	24 99
DUKE NEKEM LAND OF	17 99
DUKES OF HAZARD	17 99
FIFA 2001	24 99
FIFA 2002	54 99
FINAL FANTASY 6	17 99
FINAL FANTASY 7	24 99
FINAL FANTASY 8	24 99
FINAL FANTASY 9	31 49
FORMULA ONE 2001	26 99
GRANDIA	17 99
GTA 2	13 49
HARRY POTTER	54 99
LMA MANAGER 2002	54 99
MAT HOFFMAN	36 49
MEDAL OF HONOR	24 99
MEDAL OF HONOR 2	24 99
MEGAMAN X5, X6	36 49
NEED FOR SPEED 5	24 99
PARASITE EVE 2	24 99
PLAYER MAN 2001	31 49
RAINBOW SIX	17 99
RAYMAN	17 99
RED ALERT	10 99
RESIDENT EVIL 3	26 99
SOUL REAVER	17 99
SPEC OPS 2 '3	17 99
SPIDERMAN	24 99
SPIDERMAN 2	45 49
SPYRO 1, 2, 3	24 99
SYPHON FILTER 2	24 99
SYPHON FILTER 3	49 99
TEST DRIVE 5	24 99
THE WORLD IS NOT EN	24 99
TIME CRISIS	24 99
TOMB RAIDER 2	17 99
TONY HAWK	17 99
TONY HAWK 2	24 99
TONY HAWK 3	45 49

ACCESSOIRES

DUAL SHOCK	31 49
MEMORY CARD	8 99
PLAYSTATION (PSONE)	129 00
RGB CABLE	8 99
SONY MULTITAP	31 49

Playstation 2

ACE COMBAT 4	63 99
AGE OF EMPIRES 2	63 99
AIRBLADE	63 99
ATLANTIS 3	45 49
BALDUR'S GATE	63 99
BATMAN	63 99
BURNOUT	63 99
CAPCOM VS SNK	68 99
CRASH BANDICOOT	63 99
DARK CLOUD	63 99
DEVIL MAY CRY	58 99
ECCO	63 99
EVIL TWIN	58 99
F1 2001	68 99
FIFA 2002	68 99
FORMULA ONE 2001	45 49
GRAN TURISMO 3	63 99
GTA 3	63 99
HALF LIFE	49 99
HEADHUNTER	63 99
JACK & DEXTER	63 99
JAMES BOND	68 99
KLONOA 2	63 99
MADDEN 2002	63 99
MOTO GP 2	63 99
NBA LIVE 2002	63 99
ONIMUSHA	63 99
PRO EVOLUTION SOC	63 99
RAYMAN M.	63 99
RED FACTION	63 99
RES. EVIL CODE VER	68 99
REZ	63 99
SALT LAKE 2002	63 99
SHAUN PALMER	63 99
SILENT HILL 2	63 99
SOUL REAVER 2	63 99
SPLASH DOWN	63 99
SSX TRICKY	68 99
STATE OF EMERGENCY	63 99
THE BOUNCER	45 49
TIME CRISIS 2	63 99
TONY HAWK 3	63 99
TWISTED METAL BL.	63 99
WIPEOUT FUSION	63 99
WORLD RALLY CH	63 99
WWF SMACKDOWN 2	63 99

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY 2	49 99
DUAL SHOCK 2	33 49
DVD AFSTANDSBED	31 49
DVD REGION X	36 49
HORIZONTAL STAND	15.49
MEMORY CARD	45 49
PLAYSTATION 2	299 00
Ps2 + METAL GEAR 2	359 00
VERTICAL STAND	15 49
X-PLODER	36 49

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER	17 99
90 MINS	49 99
BANGAI-O	26 99
CANNON SPIKE	49 99
CHICKEN RUN	26 99
CHU CHU ROCKET	4 49
CONFID. MISSION	49 99
CONFLICT ZONE	45 49
CRAZY TAXI 2	45 49
DAVE MIRRA	26 99
DAYTONA USA 2001	49 99
DEAD OR ALIVE 2	45 49
DONALD DUCK	31 49
DRAGON RIDERS	45 49
DUCATI WORLD	26 99
EIGHTEEN WHEELER	49 99
EUROP. SUP. LEAGUE	26 99
EVOLUTION	26 99
FIGHTING FORCE 2	17 99
FIGHTING VIPERS 2	26 99
FLOIGAN BROTHERS	49 99
GIGA WING	26 99
GRANDIA 2	58 99
GUNBIRD 2	26 99
HEAVY METAL	49 99
HYDRO THUNDER	17 99
MONACO GP	10 99
OUTTRIGGER	49 99
PEN PEN	10 99
PHANTASY STAR	49 99
PHANTASY STAR 2	49 99
RAYMAN 2	31 49
READY 2 RUMBLE	17 99
READY 2 RUMBLE 2	26 99
REC. OF LODOS WAR	26 99
REZ	49 99
SHENMUE	63 99
SHENMUE 2	49 99
SOLDIER OF FORTUNE	31 49
SONIC ADVENTURE 2	49 99
SONIC SHUFFLE	36 49
SPIDERMAN	45 49
SUPER RUNABOUT	26 99
THE HOUSE OF DEAD 2	36 49
UEFA STRIKER	17 99
ULTIMATE FIGHTING CH	26 99
UNREAL TOURN	45 49
VANISHING POINT	26 99
VIRTUA FIGHTER 3	17 99
VIRTUA TENNIS 2	49 99

ACCESSOIRES

KEYBOARD	17 99
RGB CABLE	17 99
RUMBLE PACK	17 99
SEGA CONTROLLER	26 99
SEGA MOUSE	36 49
VISUAL MEMORY	26 99

Nintendo 64

BANJO TOOIE	72 99
BLUES BROTHERS	26 99
DAIKATANA	26 99
DONALD DUCK	58 99
EXCITEBIKE 64	40 99
HOT WHEELS	17 99
HYBRID HEAVEN	17 99
HYDRO THUNDER	17 99
KIRBY 64	63 99
MARIO KART 64	40 99
MARIO PARTY 3	63 99
MARIO TENNIS	63 99
MICKEY SPEEDWAY	40 99
MYSTICAL NINJA 2	26 99
NBA COURTSIDE	17 99
NBA LIVE '99	17 99
NHL BREAKAWAY '99	10 99
PAPER MARIO	63 99
PERFECT DARK	40 99
PGA TOUR GOLF	26 99
POKEMON STADIUM	58 99
POKEMON STADIUM 2	72 99
RAT ATTACK	17 99
RIDGE RACER 64	26 99
RUGRATS THE MOVIE	54 99
SHADOWMAN	17 99
STAR WARS RACER	26 99
SUPER MARIO 64	26 99
SUPER SMASH BR	54 99
TONIC TROUBLE	26 99
TOP GEAR OVERDR	17 99
V RALLY	17 99
WORMS ARMAGED	26 99
ZELDA MAJORA'S M	58 99

TEVENS VELE GEBRUIKTE GAMES, BEL OF KIJK OP INTERNET

ACCESSOIRES

CONTROLLER	31 49
EXPANSION PACK	31 49
MEMORY CARD	22 49
N64 + MARIO 64	77 99
RUMBLE PACK	17 99
TRANSFER PACK	22 49

HINTBOEKEN

F. FANTASY 7/8/9/10	22 49
METAL GEAR SOLID 2	22 49
POKEMON CRYSTAL	22 49
POKEMON GOLD/S.	22.49
SILENT HILL	4 49
SILENT HILL 2	22 49
ZELDA AGES/ SEAS	22 49
ZELDA MAJ. MASK	22 49
ZELDA OCARINA	22 49

Gameboy ADVANCE

ADVANCE WAR	45 49
BREATH OF FIRE	54 99
CASTLEVANIA	54 99
DONALD DUCK	54 99
DOOM	54 99
F ZERO	45 49
FINAL FIGHT	54 99
GOLDEN SUN	45 49
HARRY POTTER	49 99
I S S	54 99
MARIO KART	45 49
MEGA MAN	54 99
RAYMAN	54 99
SPYRO THE DRAGON	54 99
STREET FIGHTER	54 99
SUPER MARIO	45 49
TOM & JERRY 2	54 99
TONY HAWK 2	54 99
WARIO LAND 4	45 49

ACCESSOIRES

ADAPTER	8 99
ADAPTER + BATTERY	15 49
BUMPER	8 99
CARRY CASE	13 49
GBA CLEAR BLUE	99 00
GBA CLEAR RED	99 00
GBA PURPLE	99 00
GBA WHITE	99 00
LIGHT	10 99
LINK CABLE	8 99

Gameboy COLOR

DONKEY KONG	40 99
HARRY POTTER	45 49
HARVEST MOON 2	40 99
MARIO TENNIS	40 99
MEGA MAN	17 99
POKEMON GOLD	45 49
POKEMON PINBALL	40 99
POKEMON SILVER	45 49
POKEMON TRADING	17 99
RAYMAN 2	40 99
STREET FIGHTER ALP	17 99
SUPER MARIO DX	40 99
TONY HAWK 3	40 99
ZELDA AGES	40 99
ZELDA DX	40 99
ZELDA SEASONS	40 99

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	22 49
ADAPTER + BATTERY	15 49
GBC CONSOLE	86 99
WORM LIGHT	10 99

Pc cd rom

AGES OF EMP. GOLD	49 99
ALIENS VS PRED. 2	40 99
ALONE IN THE DARK 4	40 99
ATLANTIS 3	22 49
BALDUR'S GATE 2	40 99
BALDUR'S GATE T O B	26 99
BATTLE REALMS	40 99
BLACK & WHITE	45 49
CHAMP. MAN. 01/02	40 99
CIVILIZATION 3	45 49
COLIN MCRAE 2	17 99
COMMANDOS	8 99
COMMANDOS 2	40 99
DIABLO 2	26 99
DIABLO 2 LORD OF DE	26 99
EMP. BAT. FOR DUNE	45 49
EMPIRE EARTH	40 99
F1 2001	45 49
FALLOUT TACTICS	40 99
FIFA 2002	45 49
GANGSTERS 2	40 99
GP 3	8 99
GTA 2	13 49
HALF LIFE	13 49
HALF LIFE BLUE SHIFT	22 49
HALF LIFE GENERATION	26 99
HARRY POTTER	45 49
HITMAN	13 49
HOOLIGANS	26 99
Il2 STURMOVIK	40 99
MADDEN 2002	40 99
MAT HOFFMAN	40 99
MAX PAYNE	40 99
MEDAL OF HONOR	40 99
MONOPOLY TYCOON	45 49
MOTO RACER 3	45 49
MYST 3	40 99
MYTH 3	22 49
NHL 2002	45 49
OPER. FLASHPOINT	36 49
PROJECT IGI	13 49
RAYMAN 2	10 99
RED ALERT 2	22 49
RED ALERT YUR. REV	31 49
RED FACTION	40 99
ROLLERC. + ADD ON	22 49
SOLDIER OF FORT. S.E	13 49
SOUL REAVER 2	40 99
STAR TREK ARMADA 2	40 99
STARCRAFT + ADD ON	17 99
SWAT 3	13 49
THE SIMS + HOT DATE	49 99
THE SIMS + RIJKE LEV.	45 49
THE SIMS HOT DATE	31 49
THE SIMS PARTY	31 49
THEME PARK INC	13 49
TIBERIAN SUN + ADD O	26 99
TOM CLANCY'S GH. RE	40 99
UNREAL TOURNAMENT	13 49

Playstation 2 aanbiedingen top 10

1 wdl thundertanks	19.99
2 pool masters	19.99
3 driving emotion	19.99
4 rayman revolution	31.49
5 dynasty warriors	26.99
6 donald duck	31.49
7 mtv music generator	26.99
8 simpsons road rage	49.99
9 tekken tag tournam.	45.49
10 dead or alive 2	45.49

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 sonic adventure	26.99
2 virtua tennis	36.49
3 crazy taxi	31.49
4 capcom vs snk	26.99
5 sega gt	26.99
6 ferrari f355	26.99
7 south park rally	10.99
8 ecco the dolphin	26.99
9 street fighter 3	26.99
10 wacky racers	17.99

Kom ook eens naar onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Enschede, Winkelcentrum "De Zuidmolen"
Groningen, Spilsluizen 4



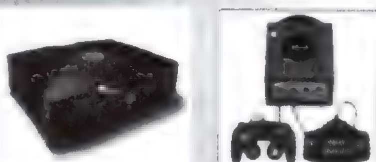


DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten € 7,50, boven de € 100,- gratis!
LET OP: ALLE PRIJZEN IN EURO'S !!



RESERVEER NU EEN GAMECUBE OF X-BOX !

GAMECUBE REALESE: 3 MEI, PRIJS € 249,- X-BOX RELEASE 14 MAART, PRIJS € 479,-

WILT U UW GAMECUBE OF X-BOX DIRECT OP DE RELEASE GRATIS THUISBEZORGD KRIJGEN? RESERVEER DAN NU DOOR 50 EURO OVER TE MAKEN OP REKENING 614704235 T.N.V. NEDGAME GRONINGEN. VERGEET NIET UW VOLLEDIGE ADRES EN HET SYSTEEM DAT U WILT RESERVEREN TE VERMELDEN. RESERVEREN KAN NATUURLIJK OOK IN ONZE WINKELS

WWW.NEDGAME.NL

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: 10 GB spellen, o.a. Pokémon Gold, Red, Blue, Zelda. Prijs € 50. Interesse? mail me: A.vanham@hetnet.nl

Te koop: Shaun Palmer Pro Snowboarder op GBA. Met alle boekjes en het doosje. Ik heb geen vervoer. Interesse? Mail naar dead.meat@worldonline.nl

Te koop: Mario Party 1 en Carmageddon, voor de N64 in prima staat. Totaal € 50, - excl. verzendkosten (afhaalprijsje) bel me, Guido op 0162-406003 of mail me guido@hankseh0f.nl

Te koop: N64 in goede staat met 2 controllers en 5 spellen (inclusief doosje) met onder andere: Zelda MJM, Mario Party. Splinternieuwe expansionpack en RF switch met kabel. Voor Zelda walkthrough en cheats 110 blz.. Over de prijs worden we het wel eens. Omgeving Rotterdam, vervoer niet mogelijk. Bel: 0615464792 of mail naar dd4224@hotmail.com.

Te koop: 2 weken oude GBA met Golden Sun. Prijs: 160 Euro's Tel: 0184-418037 E-mail: Ali_krasniq@hotmail.com

Te koop: Game Boy Color in zeer goede staat met drie spellen, Pokémon geel en goud, Asterix en Obelix. (Alle spellen met doosje en boekje). Een accu + acculader, linkcable, wormlampje, en Game Boy tas. Alles bij elkaar voor € 100. Ook losse verkoop. Tel 0481-482033. (Omgeving Nijmegen) Vraag naar Christiaan.

Te koop: voor N64, Daffy Duck-Duck Dogers, Pokémon Stadium en Snap en voor Game Boy Color: Pokémon Yellow, 40 Euro per stuk. Alles bij elkaar 110 Euro, mail: junaid_chundrigar@hotmail.com.

Te koop: N64 met 2 controllers (rood en zwart), memory pack, memory/rumblepack met 9 spellen o.a. Perfect Dark, Conkers BFD, Zelda OOT, Goldeneye, Mario64, World Cup 98, Roadster, Worms Armageddon, Airboarder64. Alles met boekje en doosje (Mario64 zonder doosje). Tel: 0513-413341, Joure (omgeving Heerenveen) of mail naar Devilth666@hotmail.com

Te koop: Nintendo (Pokémon edition), 1 controller (origineel) en drie spellen Twisted Edge, Xena Warrior Princess en World Cup 98. Alle nog in perfecte staat en met doosje en boekjes erbij. Slechts € 130. Wil jij dit kopen of ruilen tegen een Dreamcast, bel dan na 16:30 naar 0548-681316 of mail naar dennisthedeathone@hotmail.com

Te koop: (wegens uitgespeeld) GBA-spel Tony Hawk Pro Skater 2. In perfecte conditie, codes al ingevoerd, maar kunnen gewist worden. Met doosje en boekje maar zonder bonnetje vanwege internetaankoop. Voor € 40. Bel: 0411-673221 (vraag naar Michael).

Te koop: N64 (incl. originele doos) met Expansionpack, 2 memory cards, 1 controller en 10 topspellen met boekje en doos. Zelda 64, DK 64, Mario Tennis, ISS 64, MK 4, Goldeneye, Castlevania, V-rally, Lamborghini, Mission Impossible. Winkelwaarde € 800. Vraagprijs: € 400. Bel 020-6722624 of mail naar enzo82@hotmail.com (omgeving Amsterdam).

Te ruil: N64 met 2 controllers (een gele en een grijze) 3 spellen: Mario Kart 64, Mario 64 en Lego Racers en boekjes van alles en alle bedrading. Dit wil ik ruilen voor een omgebouwde PSX met 2 controllers 1 memorycard en minstens 1 spel: Tony Hawk Pro Skater 3. Mail naar guido.rotgers@quicknet.nl het liefst omgeving Alkmaar.

Te koop: Game Boy Color, kleur paars met 1 spelletje (Donkey Kong Country). Compleet in doos en verder geen beschadigingen of andere dingen. Alles is 2 maanden oud. Ook is er een racestuur voor de PlayStation 1 te koop. Totaal bij elkaar wordt het € 100. Tel. 06-23769469, of mail naar fergino@hotmail.com

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Te koop voor GBA: het spel Rayman en Ready2Rumble Boxing Round2. Los per stuk 20 Euro en samen 35 Euro. Interesse? Mail dan naar soulcaliber@ hotmail.com of bel naar 0302674548. (omgeving Nieuwegein). Ik heb geen vervoer.

Te koop: N64 met 3 controllers en 5 spellen: WaveRace, Killer instinct gold, 1080 Snowboarding, Mario Kart 64 en James Bond Goldeneye. Over de prijs worden wij het nog wel eens. Dewi van Putten Tel. 0341-418341 (Omgeving Harderwijk).

Gezocht voor de oude 8 bits Nintendo: Zelda 1 en 2, Burai fighter, Battle of Olympus, Solstice, Double Dragon en Track en Field 2. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar marcokoffie@ hotmail.com.

Te koop: een N64, 2 controllers, expansion pack en 15 spellen waaronder: James Bond Goldeneye, 1080 Snowboarding, Pokémon Stadion, World Cup 98, Body Harvest, Zelda. Prijs € 300, graag in de buurt van Capelle aan Den IJssel. Tel: 010-4518394 gsm: 0614772112 of mail naar d2devil@hotmail.com en vraag naar Daniel.

Te koop: een paarstransparante Game Boy Color met 6 spellen. Zelda DX, Worms 1, Worms Armaggedon, Harvest Moon, EarthWorm Jim en Donkey Kong Country 2. Met gratis transparante Gameboy Classic + adapter en draagtas met ruimte voor Game Boy Classic of Game Boy Color, 8 spellen en batterijen. Alles met boekjes en doosjes en in uitstekende staat! Prijs: € 150. Over de prijs valt nog te praten. Bel: 0644078941 of 033-4721677 en vraag naar Freek.

Te koop: Nintendo 64 Mario Pack met 2 controllers, Rumble Pack, Expansion Pack, Controller Pack en Ultra 64 Memory Card (5Mb). En met 11 spellen: Mario 64, Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2, Goldeneye, Perfect Dark, Ready 2 Rumble Boxing, Worms Armageddon, Zelda: OOT, Mario Kart 64, Excitebike 64 en Lego Racers. Dit alles is 2 maanden oud. Vraagprijs: € 350, -. Interesse? Bel dan naar: 077-3510057 en vraag naar Giel. Gelieve te bellen na 19:00 uur. Woonplaats: Venlo. Geen vervoer.

Te koop/ruil: Super Mario Advance voor € 20, - of SMA + € 10, - ruilen voor Advance Wars. Interesse? Mail naar mastermod@yurix.myweb.nl

Te ruil: jouw Mario Tennis (N64), Mario Golf (N64) en Paper Mario (N64) of Mario Party 3(N64) Tegen mijn Bomberman (GBA) en Golden Sun (GBA) Dat is dus 3 tegen 2.GS ruil ik ook tegen MT en MG en Bomberman tegen twee van bovenstaande spellen. Bel naar 0164-675200 en vraag naar Jasper of mail naar jasperwuts@hotmail.com.

Te koop: Nintendo64 met 4 joypads, rumble/memory pack, expension pack en 22 spellen waaronder Perfect Dark, Zelda 1+2, James Bond 1+2, Pokemon Snap en Donkey Kong, ook heb ik nog vele boeken. Dit alles voor maar € 275. Mail naar racine_12@hotmail.com.

Te koop: GBA games: Ecks vs Sever, Final Fight One, Advance Wars en Mech Platoon. Prijs: € 125, - (in één koop), ook los voor € 35,- per stuk. Alle games met boekjes maar zonder doosjes. Mail naar: hermano33@hotmail.com

Te koop: een Nintendo 64 met 12 spellen o.a.: Zelda Ocarina of Time, Goldeneye, South Park, Mario 64, Mario Kart 64 ,Diddy Kong Racing, Yoshi Story, Banjo Kazooie , Donkey Kong 64, Xena Warrior Fighting, Body Harvest, Perfect Dark. en 2 controllers en een expension pack. Prijs: nader overeen te komen. Reageer op lussenbussies@planet.nl onder de naam n64.

Te koop: GBA blauw, 2 linkkabels, 2 accu's, FM radio, carry case, 8 hoesjes voor spellen + 3 spellen: Tony Hawk 2, Mario Kart en Ecks vs Sever. Nieuwwaarde € 360, -. Stuur een mail naar jort05@hotmail.com en vermeld hoeveel geld je ervoor wilt geven.

Te koop: normale Game Boy met 5 spellen: Elite Soccer, Prehistorik Man, Gremlins 2, Choplifter 3 en Nigel Mansell's World Championship Racing. Bij de Game Boy (en bij een paar spellen) zit geen doosje. Prijs € 45. Mail naar fokkekootstra@hotmail.com (omgeving Drachten)

Te koop gevraagd: Super Smash Bros. Over de prijs worden we het wel eens (liefst niet al te duur, ik zit krap bij kas) Mail naar b.raets@ basisschool-oirsbeek.nl of lonnie.raets@hetnet.nl. Tel: 046-4428800. Limburg.

Te koop: N64 + 2 controllers + 6 spellen (Smash Bros. , WWF Wrestlemania, Mario Kart, 1080 Snowboarding, Mario Golf en Turok 2. Dit alles voor maar € 250, - (Winkelwaarde: € 354,-) Alle spellen met boekje (behalve Smash Bros.) en alle spellen met doos. Console en controllers niet in originele doos. Interesse? Mail naar hostface@mad.scientist.com Ik woon in Maassluis (bij Rotterdam).

Te koop: N64 met 2 controllers en expansion pack, rumble/ memory pack, en memory pack , 2 controllers en 9 spellen o.a. Perfect Dark, Zelda OOT, Conkers BFD, Mario64, Goldeneye, Worms Armageddon Roadster, World Cup, Airboarder64. Alles voor € 175. Interesse: bel: 0513-413341 of mail: Devilth666@hotmail.com (omgeving Heerenveen).

Te koop gevraagd: Wie doet zijn/haar GBA weg en wil hem aan mij verkopen voor ong. € 50 en over de prijs valt nog wel te praten. Mail naar jelle_posthuma@hotmail.com omgeving Harlingen (Friesland).

Te Koop: GBA spellen: Doom, Top Gear, GT Championship, Ready2Rumble 2, Iridon 3D, Rayman Advance. Alles in perfecte staat met doosjes en boekjes. Prijs € 30,- per spel. Mail naar Johan-Straver@hotmail.com. Omgeving Zoetermeer.

PC

Ik zoek het spel Deerhunter 5, woon je in de omgeving Arnhem, mail me dan: bartchompff13@hotmail.com. Over de prijs worden we het zeker weten eens.

Ik ben op zoek naar de add-on voor Dungeon Keeper, the Deeper Dungeons. Tel. 0615683195, omg. Breda. Prijs n.o.t.k.

Te koop gevraagd: Ace Ventura (adventure). Over de prijs worden we het absoluut eens. Stuur je reactie naar tinytim@wanadoo.nl.

Te koop: Harry Potter en de Steen der Wijzen (met handleiding en doos). Spel nooit gespeeld en verkoop wegens dubbelheid. De prijs is 10 Euro. Mail naar x.p.schipper@12move.nl . Omgeving Waddinxveen (vlakbij Gouda).

Te koop: X-files Unrestricted files 10,- euro, Cossacks European Wars 30,- euro, Rainbow Six 10,- euro, Gangsters 5,- euro, Simcity 3000 15,- euro. Alles samen met doosjes en boekjes (behalve gangsters dvd-hoesje) 55,- euro. Bel na 16:30 naar 0548-681316 of mail naar dennisthedeathone@hotmail.com

Te koop/ruil voor de PC: het spel Medal of Honor Allied Assault, prijs 30 euro. Ik zou het wel willen ruilen tegen C&C Renegade of Return to Castle Wolfenstein. Mail naar maarten2578@hotmail.nl of bel 06-44134507.

Gevraagd: Het PC-spel Pizza Tycoon, over de prijs worden we het wel eens. Mail: p_braakhuis@hotmail.com of bel 0614246118

Te koop voor de PC: Black & White, (z.g.a.n.) Nederlandse zwarte versie in dvd-doosje incl. handleiding € 25, Ancient Conquest, incl handl. Nederlandse versie € 5, Planescape Torment, (z.g.a.n,) incl. doos en Nederlandse handl. spel is Engels, € 15. Snelle beslissers krijgen het spel Postal er gratis bij. Geen vervoer, omgeving Venray. Mail naar: arjanverstegen@hotmail.com

SEGA

Te koop : een Sega (16bit) met 7 spellen (Sonic 2 , Terminator 2 , Dracula , Yogi Bear , Sub Terrania , Kawasaki en Marko's Magic Football) en er zit 1 controller bij . Alles verkeerd in goede staat . Ik verkoop dit alles voor een koopje: 50 Euro. Heb je interesse mail me dan: ropie.groen@planet.nl

Te koop: een Dreamcast + memory pack en twee spellen: Sonic Adventure en Soul Reaver, winkelprijs is veel te duur. hier: € 199,-. Mail naar timterwan@hotmail.com.

Te koop: Dreamcast, 2 controllers, 1 memorycard, demo disc, internet disc en 2 originele spellen: Metropolis Street Racer en Chuchu Rocket. Nu voor maar 100 Euro. Mail naar supermarco17@hotmail.com of bel 0345-523257

Te koop: Dreamcast met 1 controller, VMU memory card en nog 4 spellen. Alles in perfecte staat, voor maar € 100,-. Bel 06-13430165 of mail naar budbundy88@hotmail.com

PLAYSTATION

Te koop: net gewonnen PS2, met memorycard (niet nieuwe!), ethernet adapter (niet nieuw), GTA3 (gewonnen), MAXIMO (niet nieuw!). Alles is helemaal compleet met doosjes en boekjes! vraagprijs: € 400,-. Mail naar: bensepens@ hotmail.com

Te koop: PlayStation 1 met 1 memorycard en 2 controllers + 10 spelletjes waaronder Tekken 3, Need for Speed 3 en 4,etc. Je kunt me bereiken op: maartenvl87@hotmail.com GSM: 0473830871, Tel: +323/568.70.18 en vraag naar Maarten (omgeving Antwerpen)

Gezocht: Ehrgeiz voor PSX, heb er een flinke duit voor over. Als je het hebt, mail dan ff naar knuddemans@hotmail.com. Omgeving Achterhoek.

Te koop: PlayStation (niet omgebouwd), 1 controller, 1 memorycard, 1 racestuur, 1 opbergbox voor PlayStation, benodigde draden, 10 spellen (allemaal legaal en met boekje): Tony Hawk's Pro Skater2, GTA2, FIFA 99, Tekken 2, Chrash Bandicoot 2, NBA Live 99, Need for Speed 4, F1 2000, Tomb Raider, Rushdown. Prijs: € 245,-. Omgeving Alkmaar, email: elbertniezen@hotmail.com.

Te koop: originele PlayStation met 19 topspellen o.a. Final Fantasy 7 & 8, Grand Turismo 2,Crash Team Racing, Driver 2, Metal Gear Solid, Soul Blade, Railroad Tycoon 2, Populos, Dino Crisis en andere. Verder 2 controllers, 6 memorycards (totaal 135 blocks) en game converter. Prijs € 370. Tel: 050-4093032, vraag naar Jos. Of mail joshavinga@hotmail.com. Omgeving Groningen/Assen.

Te koop: PS1 (in zeer goede staat ± 4 maanden oud), 1 controller + StreetFighter EX plus a, Parasite Eve II en Jeremy McGrath Supercross 2000. Ook los te koop. Prijs 185 Euro (er is te onderhandelen), mail naar: bob_de_bouter@hotmail.com

Te koop: PSOne (de kleine, niet omgebouwd) met Tekken 3, Army Men LSA, en 1 demo-cd. Analoge dual-shockcontroller + een 15-blocks memorycard. Perfecte staat!!! incl. alle boekjes en zo. Mijn prijs: € 180,-. Mail voor dit alles naar: jelle@eminem.com of bel 0228513-523 en vraag naar Jelle. Omgeving Enkhuizen.

Te koop: PlayStation met 1 Dual shock controller, 1 memorycard en 12 spellen. Incl. alle kabels en in hele goede staat en dat voor: € 150. Voor snelle bellers kan er een stuurtje bijgekocht worden voor maar € 25. Bel naar 0113-556225 en vraag naar Rienk Visbeek. Over de prijs kan nog gepraat worden.

Te koop: 4 originele PlayStation spellen o.a. Final Fantasy 8 + een zwart doorzichtige dual shock controller voor € 60, inclusief verzendkosten. Tel: 0598-491828 en vraag naar Lars.

Gezocht: PS2 memorycard. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: matthijs.coersen@hetnet.nl.

Te koop : PlayStation 2 (4 maanden oud) + memorycard, dual shock 2 controller, Tony Hawk 3, GTA 3, Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2, Tekken Tag Tournament, Dark Cloud, ISS Evolution Soccer en enkele demo's. Alles bij elkaar +/- € 600. Interesse? Mail naar Kief58@hotmail.com.

Te koop aangeboden; Max Payne voor PlayStation 2. Zo goed als nieuw, verkoopprijs € 40, maar is open voor onderhandelingen. Geïnteresseerd? Bel: 070-3939289 of 0614466112 en vraag naar Florent.

Te koop gezocht: PlayStation 2 met 1 controller en over de prijs worden we het wel eens. Bel naar 0618181338 doordeweeks tussen 18.00 en 20.00. Het liefst bij 's-Hertogenbosch in de buurt.

Te koop: PlayStation, 3 controllers, 1 gun, explorer, 1 muis, 2 memorycards, 2x stuur en ongeveer 50 spellen o.a. Grand Turismo 2, Street Fighter Collection, Area 51, Next Tetris en Red Alert Retaliation. Dit alles voor € 250,- (over de prijs kunnen we praten). Mail voor verdere informatie naar b.heuft@chello.nl of bel 06-52044338 (bellen graag na 19:00)

Te koop: PlayStation 1 spellen. F1 2000 voor 19 Euro. Toca 2 voor 10 Euro. Stuur en Pedalen voor 19 Euro. Alles samen voor 45 Euro. Sjaak Benard. Tel. 0174-641086 of 06-18357532, email sjaak.benard@12move.nl

Te koop: PlayStation (PSOne), 2 controllers (dual shock), memory card, 13 spellen met onder andere: Dino Crisis, Tony Hawk 3, Hidden and Dangerous, Tomorrow Never Dies (alles in 1 koop). Prijs: € 210,-. Voor de snelle beslissers ook nog een demo cd. Reacties naar: bas_pasman@ hotmail.com. Omgeving Boxmeer.

Te koop voor PS2: Rayman Revolution € 20, FIFA 2002 € 40, Streetfighter Vs SNK 2 € 30, The Bouncer € 30, of alles samen voor € 100. Bel naar: 030-6380340. Vraag naar Boudewijn.

Te koop: 8 PlayStation 1 spellen, Need for Speed road challenge, NHL99, Crash Bandicoot 2, WWF WarZone, Ninja, Syphon Filter, Future Cop LAPD, GTA 1 + 4 demos waar allemaal verschillende spelletjes op staan +code boekje +1controller (van Sony) met dualshock en trilfunctie + 1 memorycard.De prijs is € 32. Mail naar Mous66@hotmail.com (met als onderwerp: kopen) voor meer informatie.

Te koop: PSOne met alle kabels + boekje + doos + controller, 1 extra controller (doorschijnend grijs), spellen: Tekken 3, Worms World Party, Need for Speed: Porsche 2000, Tony Hawk's Pro Skater2, The World Is Not Enough en demo cd. Alles in goede staat en met boekje. Voor alles samen vraag ik € 300 ,-kan wat af). Mail naar HSebke@hotmail.com.

Te koop: PSOne, 2 contollers, memorycard met 8 spellen. O.a. Final Fantasy VIII, GTA 2, Streetskater, Sportscar GT. Alles origineel met boekje en doosjes. Prijs: € 150. Tel.0593-567440.

Te koop: PlayStation met 3 controllers (1 dual shock). Memorycard en ongeveer 25 spellen. O.a. MGS, Tekken 3, Tony Hawk 3, WWF Smackdown 2, Testdrive 6 en nog meer. Geen vervoer, omgeving Boxmeer / Oss. Prijs € 199. Mail: ddebruin54@hotmail.com.

Gezocht: Het PlayStation spel WWF Smackdown 2, Know your role. Ik zoek er al 2 jaar naar en vind het nergens. Verlos mij uit mijn nood. Deze spellen wil ik er voor ruilen: (max. 3) WWF Smackdown 1, Die Hard, GTA, GT2, C&C: Red Alert, The Lost World, Tony Hawk's 1, 2 & 3, NBA Live 2000, Test Drive 6, Rollcage stage 2, Dave Mirra 2, Le Mans 24 hours, Coolboarders 3, Batman & Robin, Tomb Raider 3, Tekken 3, Soviet Strike, Fighting Force 3, Abe Exodus, Destruction Derby 2, Metal Gear Solid. Mail naar sk8erfreak4life@hotmail.com.

Te koop gevraagd: PS2 met 1 controller. Spellen hoeft niet, maar moet wel z.g.a.n. zijn.

DIVERSEN

Te koop/te ruil: Alle jaargangen Power Unlimited. Sommige zelfs nooit gelezen. Ruilen of verkopen, we komen er wel uit. elgarwage@hotmail.com of 06-24618510.

Te koop: Thrustmaster Force Feedback Steering Wheel. Voor de PC en PS2 (USB.) 2x gebruikt!!! z.g.a.n.!! Met doos, boekje en install cd. Over de prijs worden we het wel eens. Tel: 0521-517276 vraag naar Frans. Omgeving: Steenwijk.

Te koop: Joystick Wingman Extreme, nauwelijks gebruikt, standaard + USB-aansluiting, met software Cd-rom. Voor 15 Euro. Bel 06-17786239 of mail naar jorritsiebenga@hotmail.com

Te koop: Magic The Gathering kaarten. 157 stuks, goede kwaliteit. € 50. Maar veel meer waard! Omg. Emmen of via post onder rembours. Email (het liefst): magickaartentekoop@hotmail.com Tel: 0591-621948 vraag naar Jan Jaap.

Te koop voor de PC: NFS 3, 4 en 5 samen voor € 20,-.
Te koop voor de GBC Pokemon Goud € 30,- en geel € 20,-.
Te koop voor de GBA of een spel ruilen tegen Tekken Advance: Super Mario Circuit € 35,-.

Rayman Advance € 35,-. Interesse bel dan 0346-213857 vraag naar Jarno. (liefst omgeving van Utrecht).

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks-tijdschriften
HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ NUTSHELLS

Iedere maand bereiken vele tientallen games de redactie van Power Unlimited. Sommige daarvan komen net na de deadline binnen maar willen we jullie toch niet onthouden. Van die games vind je hier een kort overzicht, in een notendop zeg maar.

BLOODWAKE



XBOX 20 SCORE

Bloodwake is weggegooid geld. Flinterdunne gameplay met Xbox onwaardige graphics. Bah!

RAYMAN RUSH



PSX 60 SCORE

Aardig spelleke voor de kleintjes maar grote jongens zullen er vermoedelijk geen ene reet aan vinden.

WORMS WORLD PARTY



PSX 72 SCORE

Die kleine roze wormpjes zijn natuurlijk altijd leuk, of het nou op een 128-bit monster is of gewoon op je oude PSX.

GODAI ELEMENTAL FORCE



PS2 22 SCORE

Een vechtgame van de makers van Army Men. Dat moet bagger zijn… en dat is het ook.

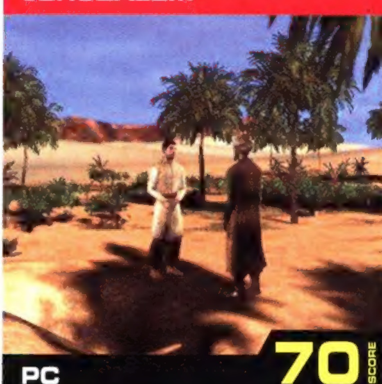
WORMS BLAST



PS2 59 SCORE

Nou, altijd leuk… Zo leuk als het originele Worms ook is, zo afgrijselijk is Worms Blast. Hier geen zuurverdiende centen aan uitgeven, hoor.

JERUZALEM



PC 70 SCORE

Vond je Pompeï een dope game? Dan mag je Jeruzalem zeker niet missen. Ook point and click fanatiekelingen zullen het diggen.

■ SECOND OPINION

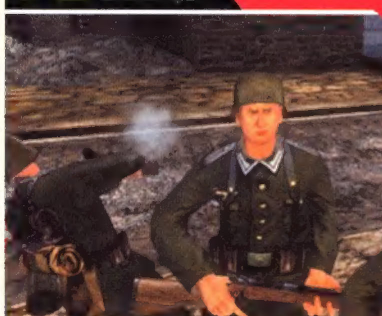
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

PU februari 2002 / PC
Jan gaf een 90
"Het nieuwe jaar is nog maar net begonnen of we hebben al een van dé shooters van 2002 te pakken. Medal Of Honor: Allied Assault verdient een gouden medaille voor uitstekend vakmanschap."

Beste PU,
Jan gaf voor MOHAA een 90 en dat vind ik onterecht, vooral als je naar de gameplay kijkt (een 9). Je komt vaak in situaties terecht waarin je gewoon maar weg moet rennen om het level uit te spelen. In fort Smerzen bijvoorbeeld, daar moet je ontsnappen uit een gebouw dat in de fik en op ontploffen staat.
Als je uit het gebouw wilt komen, moet je rennen want van alle kanten laait het vuur op en er zijn Duitsers die op je schieten. Als je uiteindelijk uit het fort bent ontsnapt, stap je in een trein en dan is het spel zomaar afgelopen. Dan denk je; 'ik heb nog een CD' maar die heb je dus alleen maar nodig voor de installatie. Ik vind de 9 voor de replay ook niet juist omdat je de opdrachten die je moet uitwerken in het spel maar op één manier kan doen. En telkens opnieuw geheime documentjes stelen gaat echt vervelen. Daarom vind ik dat het spel in plaats van een 90 een 78 moet krijgen.

Robin I Vijfhuizen

78 SCORE



STATE OF EMERGENCY

PU maart 2002 / PS2
Dre gaf een 88
"State of Emergency is een soort GTA 3 maar dan zonder auto's en met meer vechten. Een zwak verhaal vol prachtige digitale bloedbaden met een cartoony sausje er overheen."

Hé PU,
Ik moet effe iets kwijt over State Of Emergency. Het is verder een coole game, maar er zijn wat minpunten. Het spel ziet er top uit maar het is alleen iets te kiddy vergeleken met GTA 3. Zo zie je geen bloed als je een mannetje neerschiet. Dat vind ik wel erg jammer.
Verder zien de wapens er veel te groot uit, die hadden van mij wel ongeveer hetzelfde formaat mogen hebben als die van GTA 3. Het spel lijkt dan voor mij ook een beetje op een gewelddadige Sims rip-off. Verder knetterharde actie dat is wel goed. En al die gebouwen die worden opgeblazen, ziet er ook wel erg lekker uit. Maar die punten of het geld dat je te zien krijgt als je wat opblaast, hadden ze beter kunnen weglaten want dat maakt het spel te kiddy. Ze konden dat beter verwerken door gewoon je scoreteller te laten lopen. Dit spel krijgt van mij in plaats van een 80 een 55.

Melvin (The_Undertaker)
Dijkhuizen I Internet

55 SCORE



■ VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

PU nummer 6 van dit jaar alweer, jongens wat gaat de tijd toch snel. We gaan echter gewoon door alsof er niets aan de hand is. PU 6 zal ook weer boordevol games en andere dope shit staan. Hieronder enkele hoogtepunten die je in dat nummer kan verwachten. Natuurlijk wel onder voorbehoud.

- Jan vliegt naar Montreal om Ubi Soft stuff te checken
- Jeroen naar Seattle voor Sony's line-up
- Skate gaat in Santa Monica bij Activision langs
- Een preview van Soldier Of Fortune 2
- Microsoft's blauwboon Azurik komt een kijkje nemen
- Een review van Conflict Desert Storm
- Jurjen stort zich op de NGC-GBA link-up
- Een review van Resident Evil Reborn voor de NGC

En nog heel veel meer.

POWER UNLIMITED 6 LIGT 24 MEI IN DE WINKEL.

